

www.pcgames.ro

# PC GAMES

Știi ce se joacă

**CU 2 CD-uri**

**Demo exclusiv**

## Desperados

**ZECE VERSIUNI DEMO:** NBA Live 2001,  
Giants, Gothic, Serious Sam Test 2 (Beta),  
Battle Isle și altele

**NOUĂ VIDEO:** Black & White, Oni,  
Tropico, Severance-Blade of Darkness  
și altele

# Black & White

Jocul e într-adevăr extraordinar: 12 pagini de teste

## Settlers 4

Mega-test pe cinci pagini

## F1 Racing

Mai bun decât Grand Prix 3?

## Undying

Un splendid shocker 3D

**MEGAPOSTER**

**OFERTĂ SPECIALĂ  
PC GAMES**



**Sudden Strike  
Add-Ons**

Nelămuririle au fost  
elucidate

**Gothic**

Frumos ca Ultima 9?  
RPG-ul în testare  
Cu video și demo

ISSN 1454996-4





BLACK & WHITE în România numai prin PC Games



**Toate jocurile imită viața  
Viața imită BLACK & WHITE**



Cel mai așteptat joc PC al tuturor timpurilor într-o ofertă excepțională  
B&W original + mouse B&W bonus  
Made in England

# BLACK & WHITE

## OFERTA SPECIALA PC Games 840.000 lei

Oferta speciala este valabilă pentru  
primele 100 de mandate\* achitate pe numele:  
Paul Mork, str. Doina nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, 3700, Oradea, Bihor.  
Comenzile se vor confirma prin tel./fax 059/479.661 sau e-mail:  
[pamgrup@rdsor.ro](mailto:pamgrup@rdsor.ro)

**\*pe mandat se acceptă un singur joc!**

Livrare în 24 de ore de la confirmare.



# Vechi și nou

**C**u acest număr sărbătorim prima aniversare a revistei noastre pe plaiurile românești. Chiar dacă numărul 1 era datat aprilie 2000, trebuie să vă mărturisim că datorită schimbărilor esențiale operate în revistă și din necesitatea de a intra într-un ritm de apariție normal, am considerat oportună apariția acestui număr special, care să conțină două reviste (plus suplimentul PC Forum - Educational). E drept că a trebuit să purcedem la o sensibilă majorare a prețului, dar don't shoot - este valabil numai pentru acest număr.

În acest arc temporal de un an am văzut creșterea publicației noastre, adunând tot mai multe consensuri și cititori. Am primit atât laude cât și critici și sugestii. Suntem convinși că toate acestea provin din dorința voastră de a avea o revistă cât mai bună și mai românească. Nu putem satisface chiar toate dorințele cititorilor, dar începând cu acest număr sunt aplicate multe schimbări propuse chiar de voi.

Noul PC Games are un alt aspect. Este mai sistematic, jocurile sunt acum grupate pe genuri, mai exact, nu va mai trebui să căutați după numele jocului prin toate colțurile, rubrica de oldies va fi permanentă, paginile de tips&tricks mai variate și reduse ca număr, iar jocurile mai importante vor avea mai mult spațiu decât până acum. De asemenea vom semnala în fiecare lună versiunile jocurilor și softurilor educative cu prețuri mai puțin astronomice care există pe piața românească în versiuni nepirate.

În panorama jocurilor semnalate în ultimele 12 luni, Black&White a fost în pole-position ca așteptări și iată că apariția acestuia ar putea să însemne un concept nou în istoria jocurilor PC, nu numai prin genul God-game, strategy mix ci și prin provocarea pe care o aduce spiritului uman: recursul la morală.

Încă din aprilie trecut am acordat spații ample acestui joc fascinant. Au fost câteva avanpremiere, așteptarea părea să nu se mai termine, dar iată că aveți în sfârșit posibilitatea să citiți testul (domnul Molyneux a fost în vizită la redacția din Germania) și asta înainte de lansarea oficială, care se va petrece în 4 aprilie.

Dacă Commandos 2 se lasă încă așteptat, ne-am făcut luntre și punte și am inclus pe CD - în exclusivitate pentru PC Games - demo-ul Desperados, joc considerat challengerul hitului fraților Perez. Va reuși oare Desperados să detroneze unul din candidații la titlul de joc al anului? Chiar dacă acest demo este în varianta germană, suntem siguri că vor fumega colturile, se vor scoate așii din mânecă - într-un cuvânt, nu veți întâmpina probleme.

Game it!

CIPRIAN COROIANU





# CuprinsRevistă

## Actualități

Editorial	3
Splendoare de pixeli	6
Actualități	10
PC Games design nou	8

## Reportaj

Feedback	44
Trăiască sportul! Cititorii noștri au desemnat cel mai bun joc de sport.	
Topware	35
Pentru ofertantul lui Earth 2150 e începutul sfârșitului. Ce se va întâmpla cu jocurile?	
Jurnal Steve Jakson	36
Părțile 39-40: Cu două zile înainte de Crăciun, <b>Black &amp; White</b> atinge stadiul alfa.	
Zece ani cu Blizzard	38
Renumiții producători își sărbătoresc aniversarea. Reportajul nostru vă prezintă istoricul acestei firme.	
FunLabs	24
În curând va fi lansat primul joc.	

## Avanpremieră

Strategie	
Alien Nations 2	58
Desperados	48
Original War	61
Rim	62

Software Tycoon	47
Sudden Strike Forever	57
Tropico	54

## Action

C&C: Renegade	70
Operation Flashpoint	64
Serious Sam	68

## Aventura

Icewind Dale	75
Legends of Might and Magic	71
Morrowind	76
Wizardry 8	72

## Sport

Uefa Challenge	79
IL 2	80



### C&C: Renegade

Episodul plin de acțiune al serialului de strategie evoluează bine, după cum dovedește și avanpremiera noastră. Citiți totul despre inovații la pagina 70.

## Test

Cum testăm	82
------------	----

## Jocul lunii

Black & White	84
---------------	----

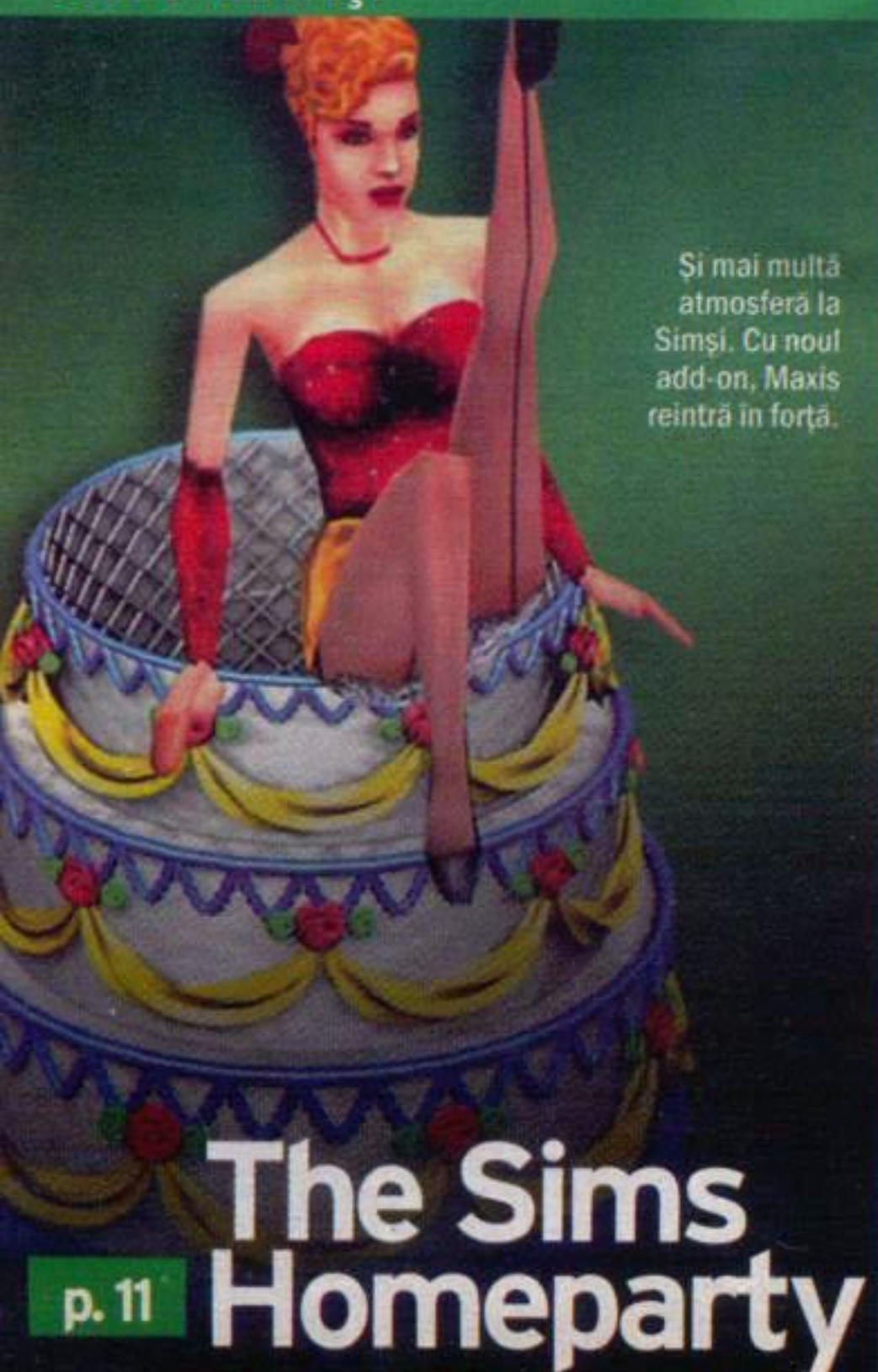
## Strategie

Referințe	97
Age of Sail 2	108
Classics: Imperium Galactica 2	118
Classics: Pharaoh Gold	118
Classics: Verkehrsgigant Gold	118
Settlers 4	98
Heroes Chronicles	111
Mission Humanity	108
Oil Tycoon	108
Raub	108
Star Trek: Away Team	110
Sudden Strike: Blitzschlag	108
Three Kingdoms	109
Theme Park Manager	104
America	112
Starpeace	116
Worms World Party	117

## Action

Referințe	121
Blair Witch Vol. 3	135
Classics: Heavy Gear 2	137
Classics: Indiana Jones 5	137
Classics: Tomb Raider 3	137
Clive Barker's Undying	122
Freedom	134
Hostile Waters	132
Oni	128
Severance - Blade of Darkness	126

## ACTUALITĂȚI

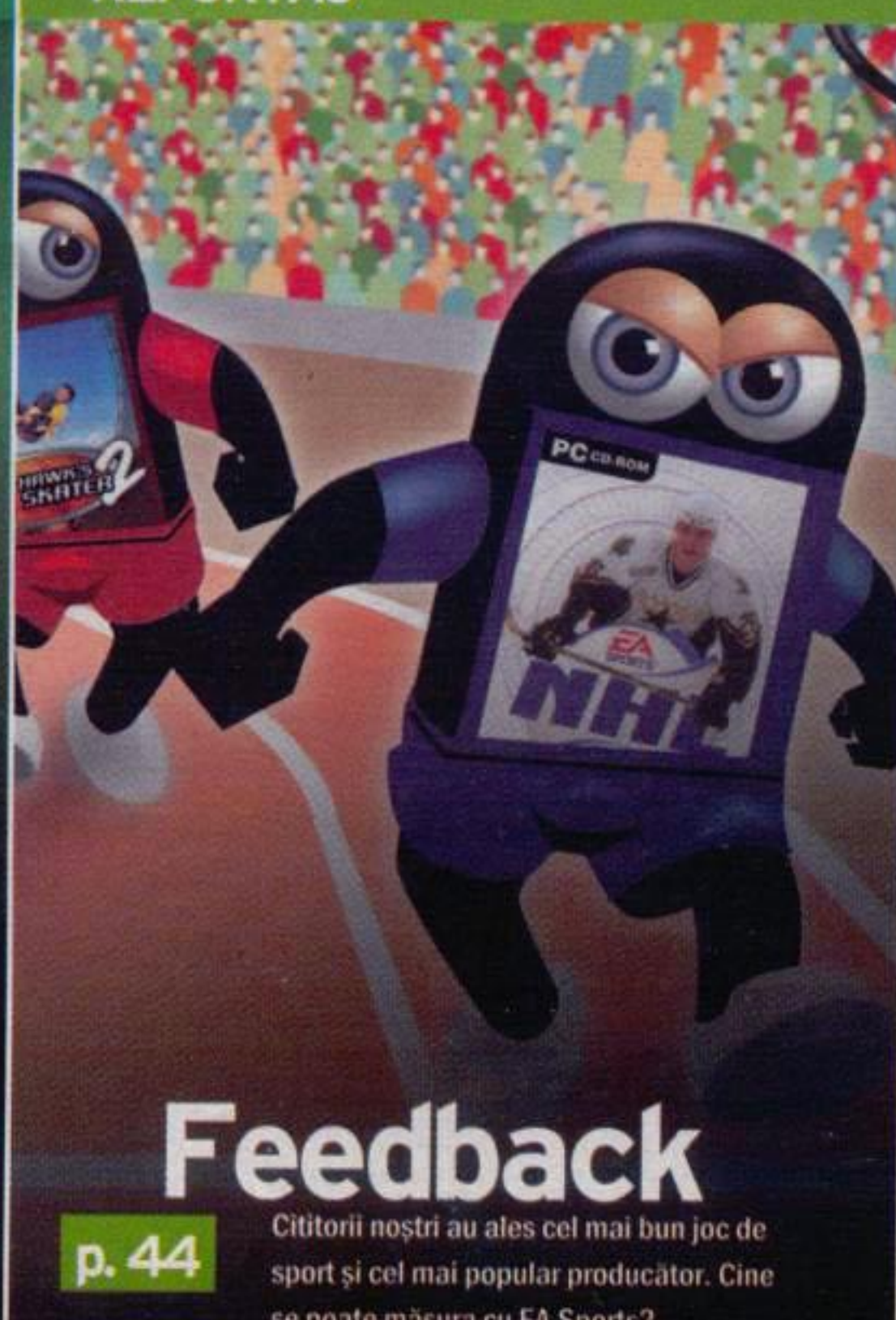


Și mai multă atmosferă la Sims! Cu noul add-on, Maxis reintră în forță.

# The Sims Homeparty

p. 11

## REPORTAJ

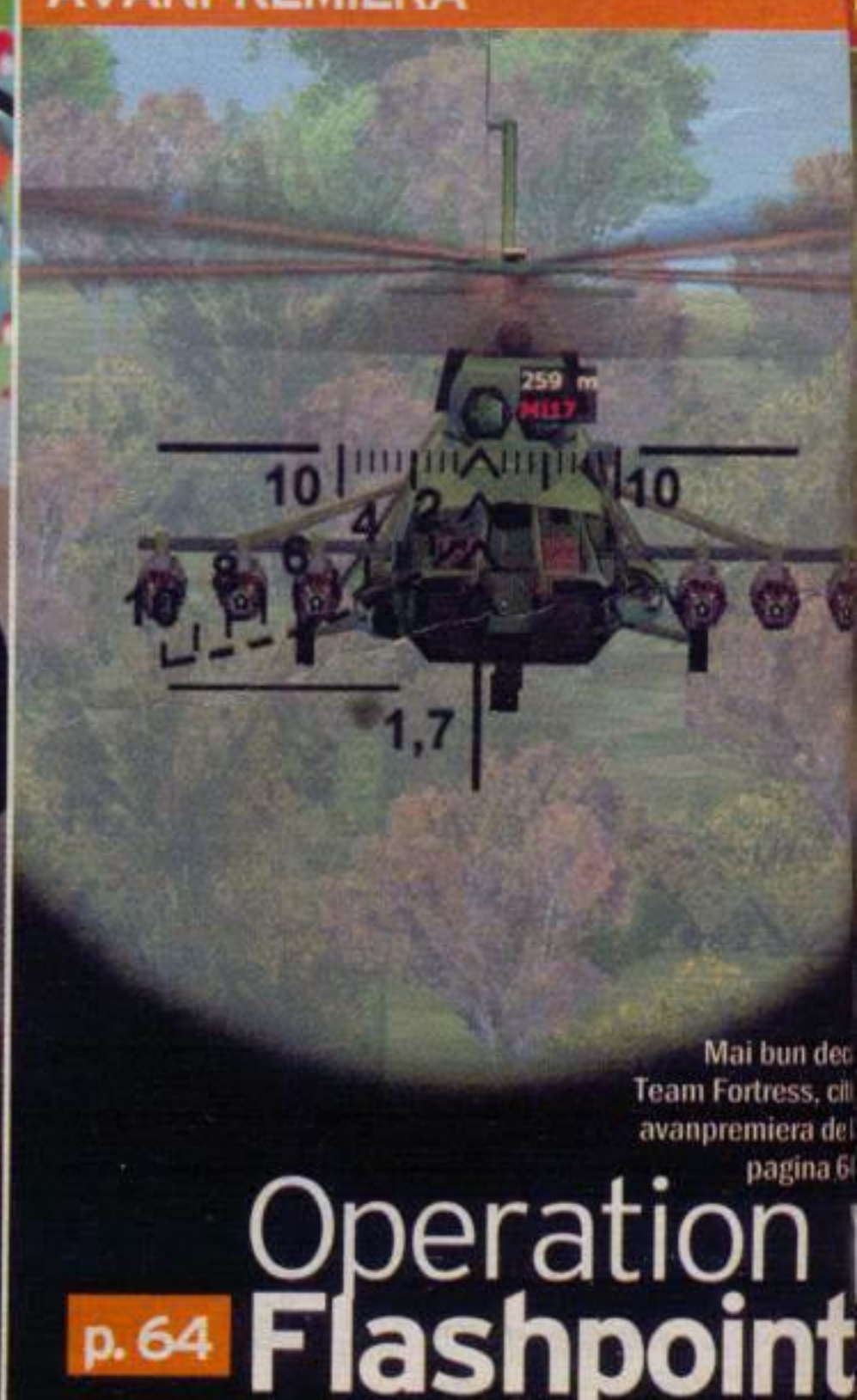


# Feedback

Cititorii noștri au ales cel mai bun joc de sport și cel mai popular producător. Cine se poate măsura cu EA Sports?

p. 44

## AVANPREMIERA



Mai bun decât Team Fortress, citiți avanpremiera del...

# Operation Flashpoint

p. 64



3-4/2001

**Adventure**

Referințe	139
Classics: Might & Magic 8	147
Classics: Nox	147
Classics: Soulbringer	147
<b>Gothic</b>	<b>140</b>
Secret Of The Druids	144
Stupid Invaders	145

**Sport**

Referințe	149
Championship Surfer	161
Classics: Game, Net & Match	163
Classics: Need for Speed 4	163
Classics: Superbike 2000	163
Disney World Quest Racing	160
Ducati World	160
F1 Racing Championship	150
NBA Live 2001	162
Offroad	158

**Tips & Tricks**

Index	164
-------	-----

**Soluții complete și tips**

Black&White	165
Counterstrike	183
Desperados-Demo	177
Giants	189
Stupid Invaders	179

**Shorttips**

Airfix Dogfighter	200
America	197
C&C: Red Alert 2	199

Clive Barker's Undying	197
Cultures	197
Settlers	198
F1 Racing Championship	200
Giants	198
Midtown Madness 2	199
Project: I.G.I.	197
Sim City 3000	199

**Hardware**

Referințe	204
-----------	-----

**News**

Asus AGP-V8200/64	204
Ati Radeon VE Dual Display	204
Elsa Microlink ISDN USB Connect	204
MadOnion 3DMark 2001	204
Pioneer DVD-A05SW	204
SonicBlue Rio Volt	204

Avanpremieră: Nvidia NV20	226
Avanpremieră: Biboy's	208
Grafikchips	228
PC Tuning	216
Procesoare pentru începători	214
Sfârșitul lui 3dfx	226
Test: MSI Starforce 64	213
Tuning: Plăci grafice GeForce	221
Tuning: Mainboard & Memory	224



**Gothic**  
În sfârșit, speranța RPG germană s-a finalizat. Aflați totul despre slăbiciunile și atuurile jocului la pagina 140.

**Jocuri educative**

Black&White	84
Classics: Pharaoh Gold	118
Mission Humanity	108
Oil Tycoon	108
Software Tycoon	47

**Service**

Indicații CD-Rom	230
Impressum	232
Poșta redacției	236
Ultima pagină	240

**TEST**



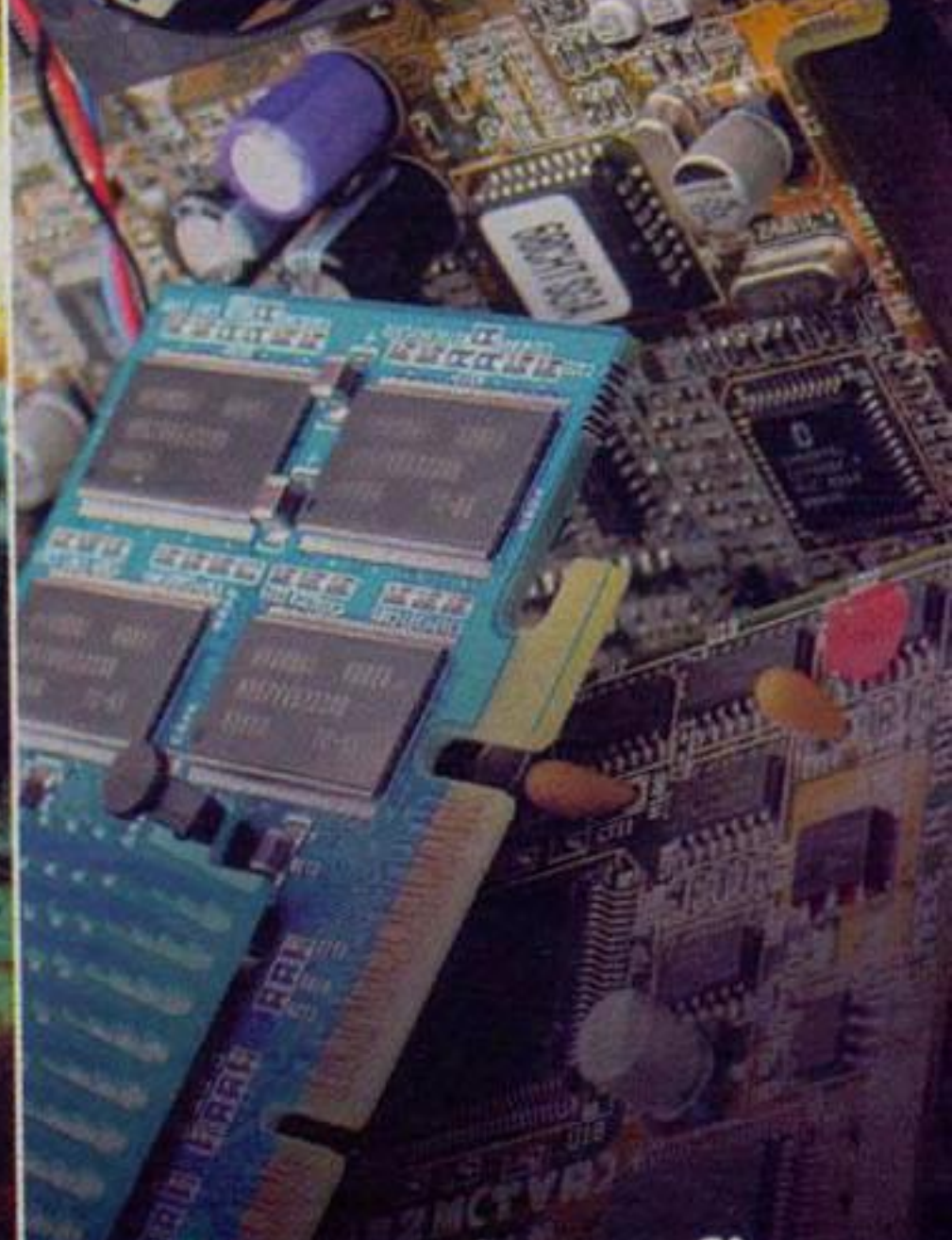
**Black & White**  
În sfârșit, jocul e în testare. Oare mixajul de strategie va satisface așteptările?  
p. 84

**TIPS & TRICKS**



**Giants**  
Gorila uriașă Kabuto nu stă mult pe gânduri, înghițindu-și adversarii sau plesnindu-i ca pe niște muște.  
p. 189

**HARDWARE**



**Chip-uri grafice**  
Vă răspundem la întrebarea care chip-uri grafice se potrivesc cel mai bine PC-ului dvs.  
p. 228

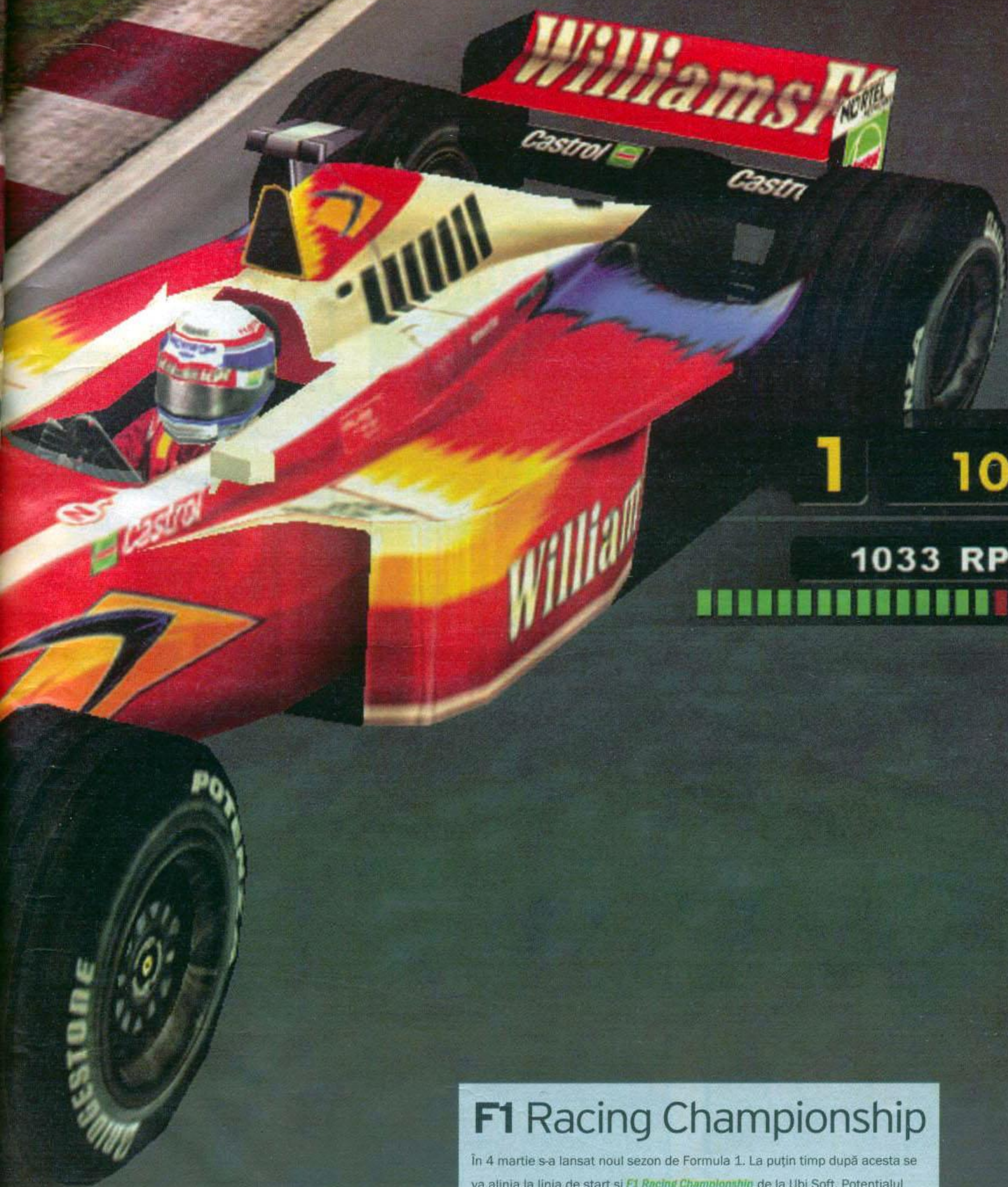






1:12.863

Splendoare de pixeli | Actualități



1

10

km/h

1033 RPM



## F1 Racing Championship

În 4 martie s-a lansat noul sezon de Formula 1. La puțin timp după acesta se va alinia la linia de start și *F1 Racing Championship* de la Ubi Soft. Potențialul rival de temut al lui *Grand Prix 3* a reușit să ne impresioneze experții critici de curse încă din versiunea de testare, și asta nu doar datorită graficii splendide. Aici puteți examina și dvs., în detaliu, ceea ce încă din luna aceasta se va găsi pe rafturile magazinelor. Aflați detalii în testul nostru amplu de la pagina 150.

Producător ..... Ubi Soft      Distribuitor ..... Ubi Soft



## Mai ordonat!

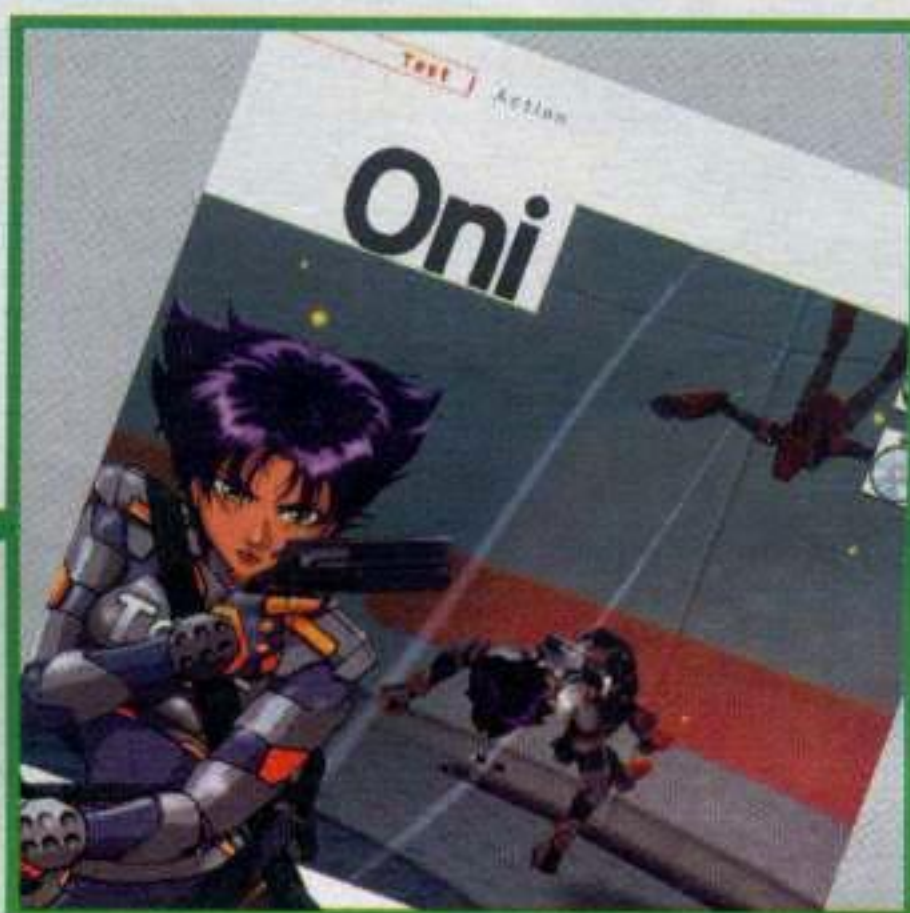
Fără jumătăți de măsură: atât testele, cât și reportajele de avanpremieră sunt sortate după genuri, pentru a putea urmări consecutiv toate jocurile de sport, de exemplu, și pentru a putea compara mai ușor mai multe jocuri asemănătoare.

## Mai la subiect!

În locul titlurilor jurnalistice, fiecare articol va începe acum cu titlul jocului, o înnoire cerută de un număr mare de cititori. Astfel, căutarea după numele jocului va lua sfârșit.

## Mai sistematic!

Toate cele șapte rubrici ale revistei (Actualități, Reportaj, Avanpremieră, Test, Tips&Tricks, Hardware, Service) au o culoare proprie. Astfel la o simplă răsfoire vă veți orienta mai ușor și veți găsi mai rapid un articol căutat.



# PC Games – în

Cum ar fi cu Age of Empires ca versiune full? De ce nu puneți toate reclamele în același loc? Nu putem satisface chiar toate dorințele cititorilor noștri. Ceea ce se poate însă realiza va fi aplicat. Începând cu acest număr sunt aplicate multe schimbări propuse chiar de voi.



## Mai ieftin!

Datorită interesului ridicat pentru colecții de jocuri, versiuni la preț de buget și softuri educative și de cultură generală vom furniza mai multe informații referitoare la acestea. Lună de lună vom arăta cum puteți face economii la cumpărarea acestora.

## Luarea mai simplă a deciziilor!

Tabelul de testare adaptat celor mai noi cerințe cuprinde într-o singură privire informațiile relevante. Bara colorată semnalează punctajul corespunzător (verde = superb, roșu = mizerabil).

## Mai exact!

Două treimi dintre cititori consideră Test center-ul ca fiind „util” și „indispensabil”. Acum îl adaptăm la cele mai noi fapte: la toate jocurile înfometate de hardware vă oferim teste de performanță și indicații de tuning.



**Mai mare!**

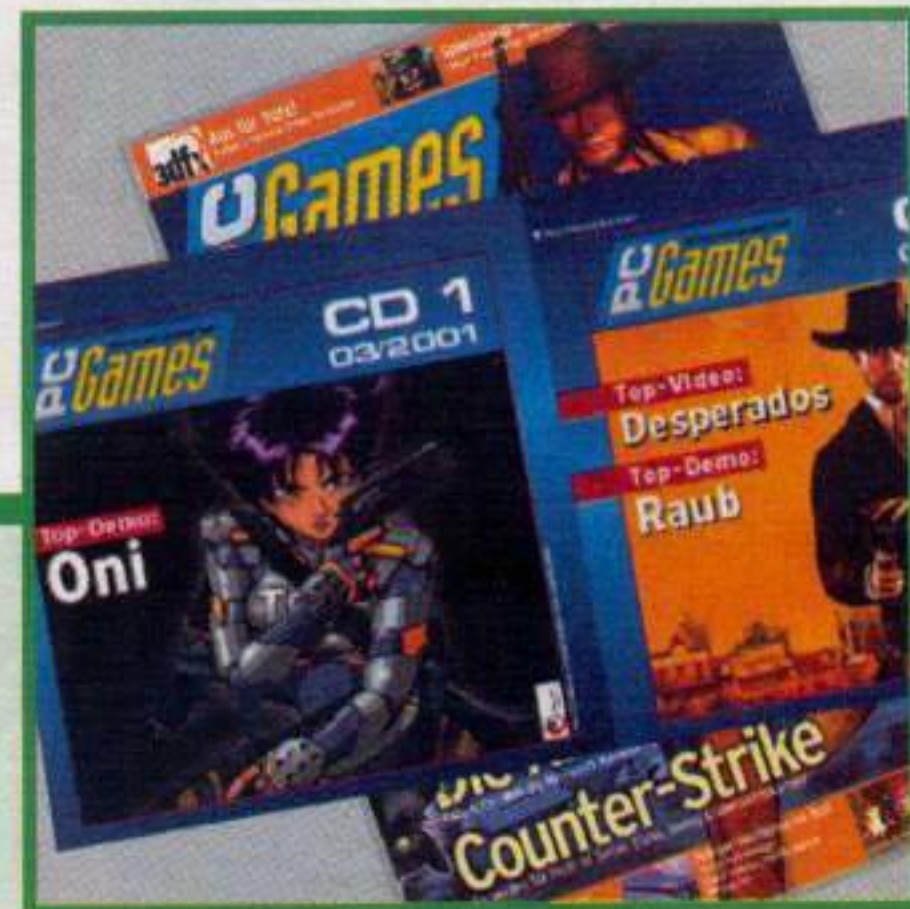
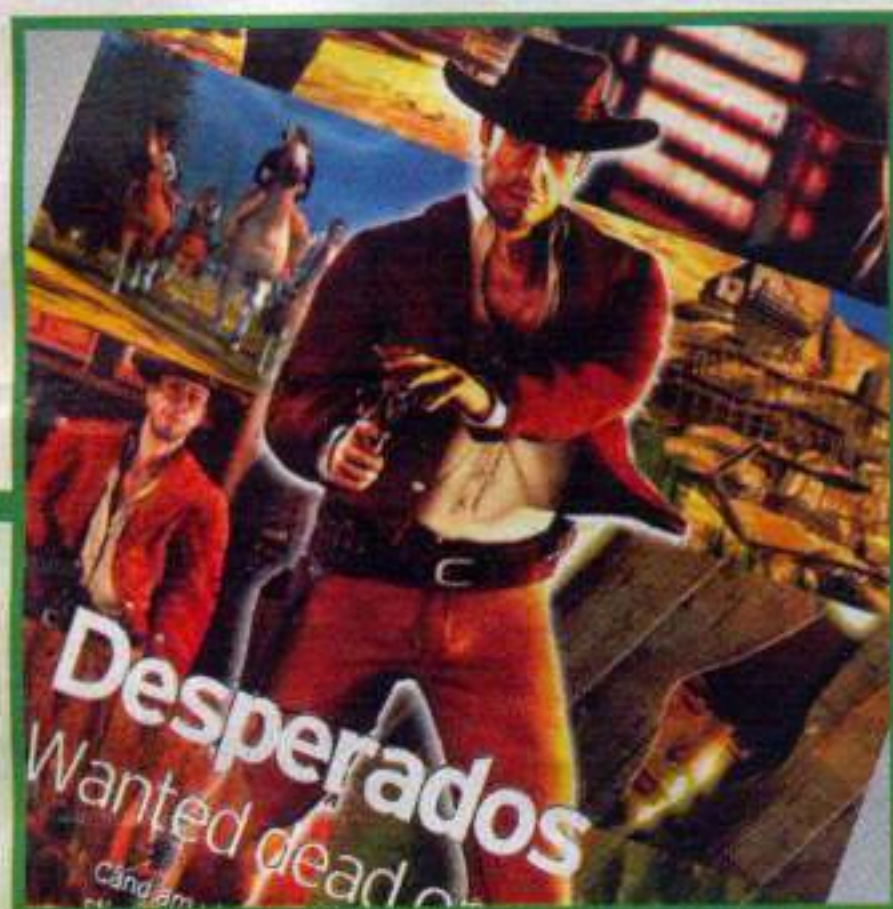
Jocurilor importante și mai așteptate de fani le va fi alocat mult mai mult spațiu decât până acum. Jocurile mai puțin interesante le vom dezbate în dimensiunea cerută.

**Mai actual!**

Partea de Actualități vă lasă să aruncați o privire în culisele senzaționalei lumi a jocurilor: interviuri cu producători cunoscuți, triumfuri și scandaluri, trenduri și chestionare. În PC Games veți găsi tot ce preocupă piețele și producătorii.

**Mai ordonat!**

Plicurile atât de practice pentru CD-uri nu sunt o noutate pentru cititorii fideli. Grație rezonanței pozitive vă vom oferi și în viitor acest serviciu și posibilitatea de a cumpăra revista cu DVD.



# interes propriu

Până acum cititorii PC Games au fost înaintea altora, în ceea ce privește cele două CD-uri, a comentariilor video în limba română, a unui număr substanțial de pagini, prezența la marile festivaluri și târguri de jocuri. A sosit momentul unui aspect nou. Poate că v-ați întrebat deja de ce am făcut în ultimul timp atât de multe chestionare. Pentru că opinia dvs. con-

stituie baza noului aspect al revistei PC Games.

Cu ediția 3-4/2001 veți fi întâmpinați de o revistă de jocuri în care redacția a ascultat cititorii. Tot ceea ce ați apreciat până acum la PC Games va fi bineînțeles menținut. Pe lângă acestea, vor veni multe noutăți. Și câteva remi-

niscențe ale trecutului vor fi - în sfârșit, vor zice unii - eliminate.

„Suntem mulțumiți atunci când dvs. sunteți mulțumiți”; acest moto a stat la baza reîmprespătării revistei.

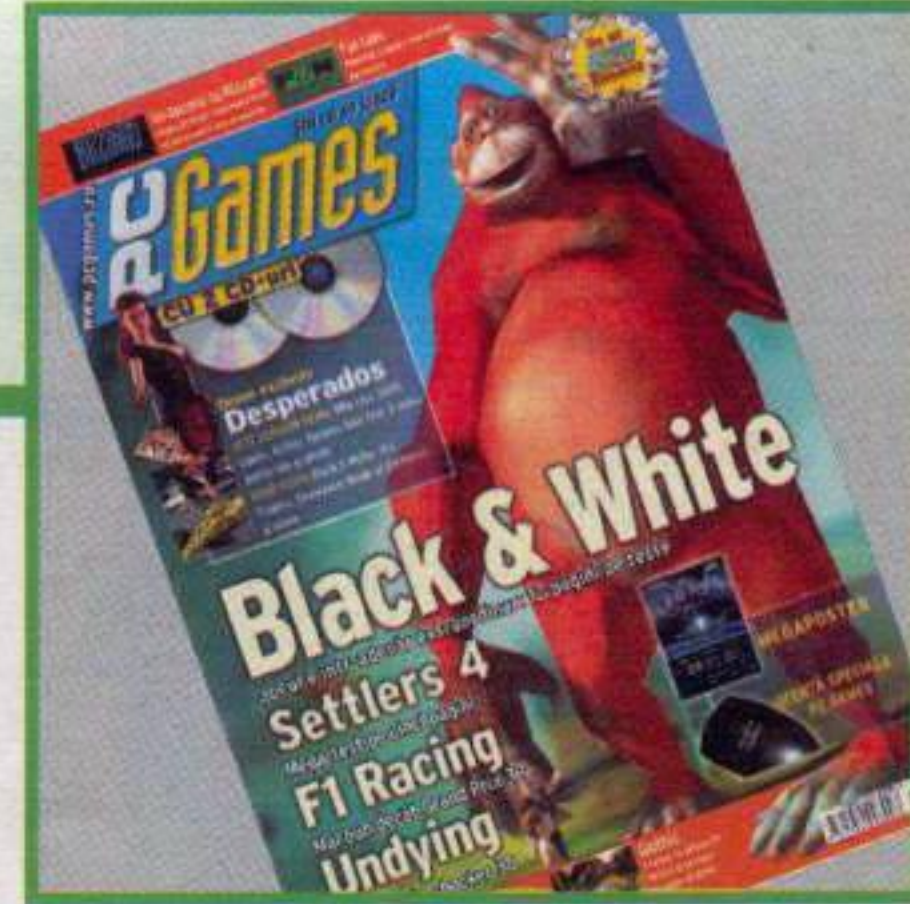
Redacția voastră PC Games

**Mai premiat!**

PC Games Award premiază jocurile deosebite. În viitor vom face diferența după gen, pentru ca de exemplu fanii de strategie să știe dacă merită achiziția. În plus, vom decerna un Multiplayer Award.

**Mai multe simboluri!**

Cu ajutorul unor simboluri elocvente, vă atragem atenția asupra elementelor deosebite sau asupra performanțelor suplimentare, de exemplu jocurile pentru care pe CD-ROM-ul nostru se găsesc demo-uri, patch-uri sau videoreportaje.

**Mai proeminent!**

Coperta complet nou concepută arată și mai multe highlight-uri ale revistei la o singură privire. Lună de lună puteți cumpăra PC Games cu două CD-uri.



# ACTUALITĂȚI

Știri | Anunțuri | Zvonuri

## OPINII

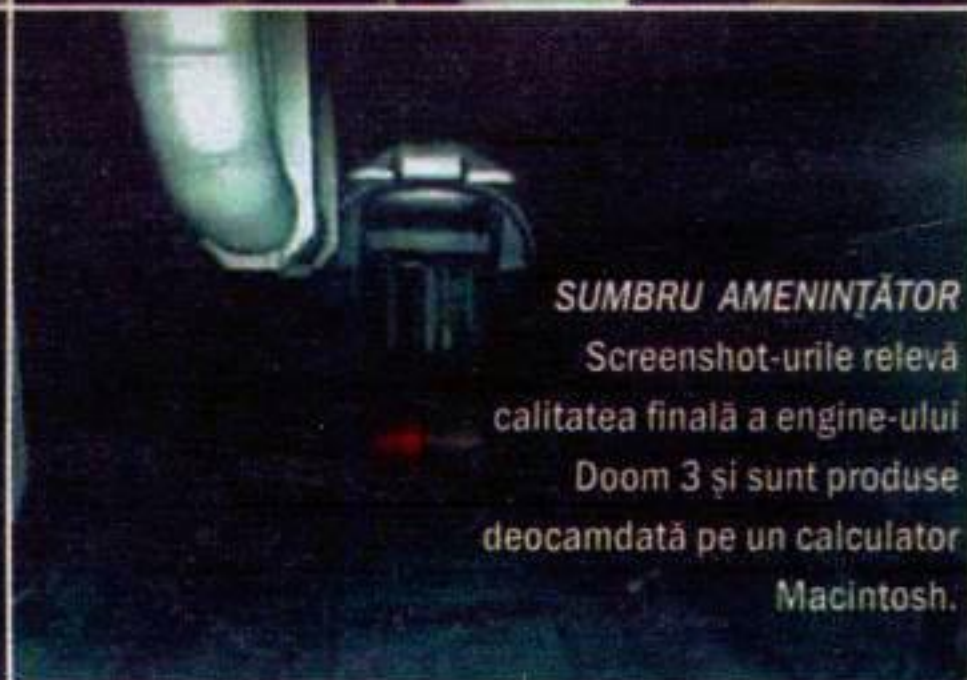
JACINT ERDEI



În absența unui succes veritabil, acest gen este condamnat la dispariție, asemeni dinozaurilor.

Acum câțiva ani, simulatoarele reprezentau unul dintre domeniile cu cel mai mare succes, în condițiile în care RPG-urile erau pe moarte, jocurile de acțiune stagnau, iar strategia abia începea să reînvie. Această categorie aborda domenii multiple, dintre care s-au evidențiat simulatoarele de zbor și cele spațiale. Fanii jocurilor investeau întregi averi ca să poată savura războaiele aeriene din carlinga unor avioane celebre, F-15 Tomcat, F-18 Hornet sau Mig 21. Pe lângă aceste avioane de vânătoare, jucătorii aveau posibilitatea de a încerca și pilotajul unor elicoptere renumite, Apache, să spunem. În această epocă de glorie au devenit celebre simulatoarele de luptă de la Jane's. Luptele spațiale aveau la bază universuri cunoscute, împrumutate din seriale de televiziune sau filme de la cinema. Unul din aceste repute jocuri a fost Wing Commander.

Din păcate, se pare că steaua simulatoarelor apune. Anul acesta apare un număr foarte mic de simulatoare care merită atenție: IL-2 Sturmovik, Aquanox și Freelancer. Ele necesită calculatoare de ultimă oră, dotate cu procesoare de 800 Mhz și cel puțin 128 RAM, dar cel mai mare neajuns constă în controlul dificil. Amatorii acestui gen care nu au o experiență îndelungată se acomodează foarte greu cu complexitatea sistemului de navigare, care înseamnă adesea chiar sute de comenzi. În afară de excepțiile amintite, lumea simulatoarelor a devenit mediocră, prezentând aceeași temă prelucrată în nenumărate variante. Genul ar putea reînvia doar dacă ar apărea un simulator hard core, care să aibă calitățile și succesul unui Baldur's Gate 2.



**SUMBRU AMENINȚĂTOR**  
Screenshot-urile relevă calitatea finală a engine-ului Doom 3 și sunt produse deocamdată pe un calculator Macintosh.

## DOOM 3

### Primele screenshot-uri

În cadrul unei prezentări la expoziția Mac World din Tokio, programatorul-șef de la Id, John Carmack, a prezentat câteva scene procesate în timp real cu engine-ul 3D-shooter-ului **Doom 3**. În primul rând, înregistrarea a ținut să pună în evidență performanța plăcilor grafice GeForce lucrând pe un sistem Power Mac. În același timp, prezentarea a permis și aruncarea câtorva priviri asupra a ceea va

însemna următoarea generație de ego-shootere pe PC. S-au văzut trăsături faciale incredibil de detaliate și de realiste, precum și survoluri cu camera de luat vederi prin nivele sumbre de joc. Dar până la apariția jocului fanii lui Carmack ar trebui să mai aibă ceva răbdare; în afara zvonurilor potrivit cărora fanii vor putea juca încă din acest an, nu există nici o dată oficială de apariție.



## KOCH MEDIA DISTRUGE CORNUTELE

### BSE-Bomber

În **BSE Bomber**, unde inițialele desemnează chiar boala vacii nebune, veți extrage vacile din cirezi, cu ajutorul unui lasou, și veți distruge transporturile cu furaje pentru animale. Producătorul vede în acest joc o satiră reală. Pentru martie e prevăzut și un demo.

## BLACK & WHITE

### Lionhead a terminat

După aproape patru ani de dezvoltare, proiectul lui Peter Molyneux, **Black & White** (test la pagina 84), este în sfârșit finalizat. Drept dovadă, la 23 februarie, producătorii obosiți, dar fericiți, au ridicat în dreptul webcam-ului o hârtie cu inscripția „Done”. Potrivit fotografiei, era ora 6:44 dimineața. Ca dată de lansare, rămâne în continuare 4 aprilie 2001.







**PERSPECTIVE  
DE SUCCES**

Matrix a realizat un profit uluitor și este considerat ca unul din filmele cu cel mai mare succes apărute pe DVD.

**POKERUL LICENȚEI S-A TRANȘAT**

## Cine face Matrix? Shiny!

Întâi a fost doar zvon, acum e realitate. Interplay și-a adjudecat drepturile de joc PC ale filmului de succes Matrix. Shiny Entertainment (*MDK 2*, *Messiah*) se va ocupa sub conducerea producătorului-șef Dave Perry de transpunerea PC, dar va lucra în paralel și la versiuni pentru Sony Playstation

2. Pentru început, se dorește dezvoltarea unui joc de acțiune SF, care să se joace din perspectiva third person (ca în *Tomb Raider*). Se pare că Interplay intenționează să lanseze jocul o dată cu premiera cinematografică a lui *Matrix 2*, planificată pentru începutul lui 2002.



**THE SIMS**

## Homeparty add-on

Detalii noi la *The Sims: Homeparty*. Cu toate că al doilea add-on nu va mai cuprinde și ramuri de carieră, protejații dvs. își vor putea întreține contactele sociale doar prin chefuri extraordinare și astfel vor fi promovați mai ușor. Printre obiectele noi se numără focul de tabără, la care se pot încălzi până la opt simși, precum și un tort uriaș conținând o surpriză, o umplutură picantă.

## Ubi Soft cumpără Blue Byte

Ubi Soft ia din nou proporții. Prin cumpărarea firmei Blue Byte din Mülheim, francezii își largesc sortimentul cu serii cunoscute ca *The Settlers* și *Battle Isle*. Acestea se vor transpune în viitor și pe alte platforme, de exemplu Playstation 2.

## Ceartă în jurul numelui Xbox

Probleme neașteptate pentru Microsoft. Drepturile pentru termenul Xbox au fost încă din 1999 protejate de o firmă cu același nume. Dacă nu se ajunge la o soluție prin înțelegere, Microsoft este amenințat cu un proces, care s-ar putea încheia cu schimbarea numelui consolei înrudite cu PC-ul.

## Strategie pentru telefonul mobil

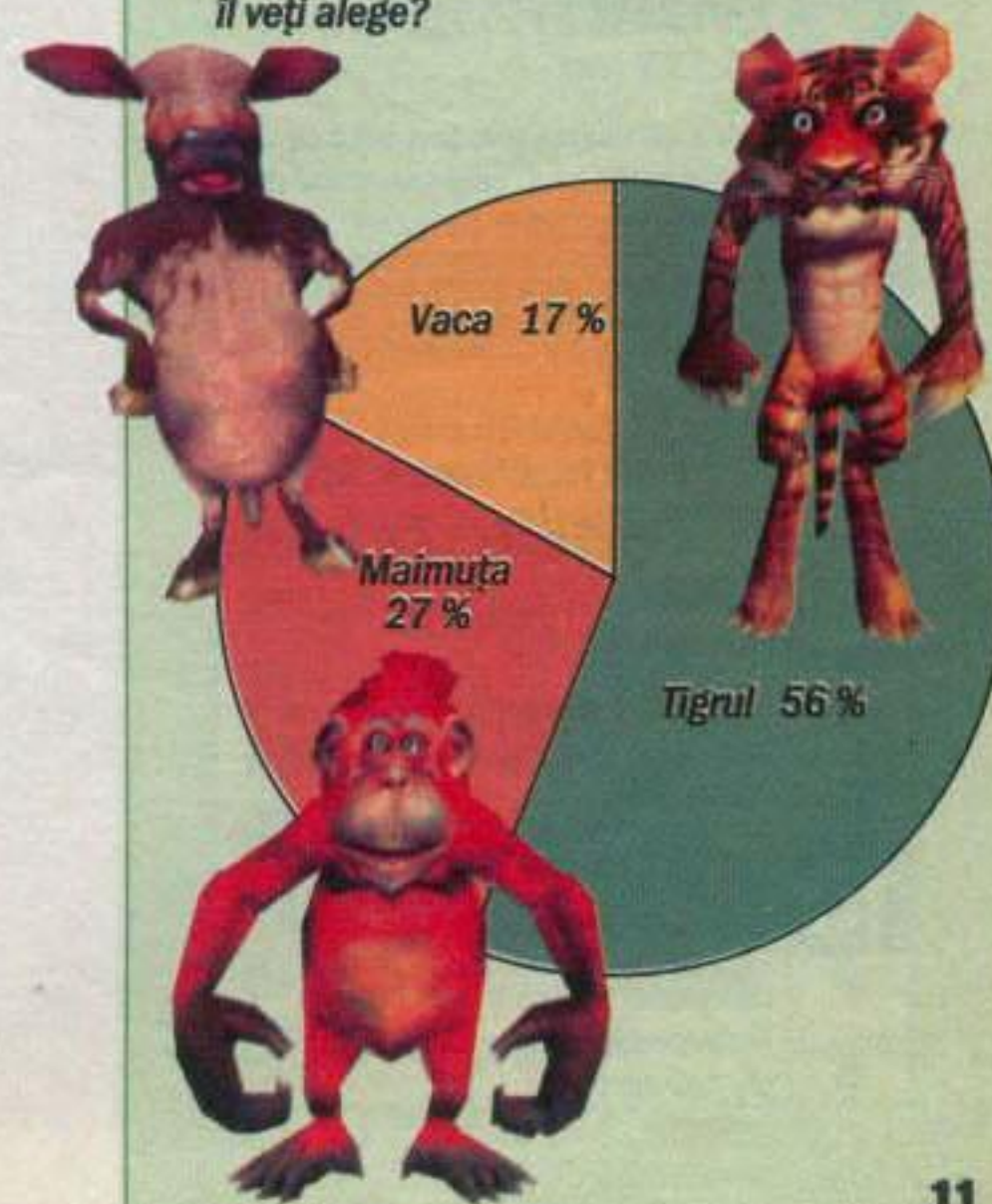
Jowood dezvoltă o tehnologie prin care controlul extern al PC-ului va fi posibil prin telefonul mobil. Procedul utilizează protocolul WAP, precum și UMTS, și va fi pentru prima oră aplicat la *The Industry Giant 2*.

## Lara pe mobil

După Ubi Soft, și alți producători oferă deja jocuri de calculator pentru telefoane mobile, pe baza tehnologiei WAP. În colaborare cu Nokia, Eidos lansează în prima jumătate a acestui an jocul de strategie *Gangsters* și planifică patru variante suplimentare pe baza jocurilor existente sau a altora noi.

## Chestionarul lunii

Pe care animăluț din *Black & White* îl veți alege?





## Topul cititorilor PC Games

Pentru a ști ce se joacă cu adevărat: lună de lună aflăm ce se vede pe monitoarele cititorilor PC Games



**1** **DIABLO 2**  
(Blizzard/Monosit)  
Zece vânători de diavoli țin să se distreze, au intrat pe Battle.net și-au rămas doar nouă.  
Luna trecută: 2

**2** **BALDUR'S GATE 2: THE SHADOWS OF AMN**  
(BioWare/Best)  
Nouă elfi întuneceți pică într-un puț, unul nu a văzut monstrul și-au rămas doar opt.  
Luna trecută: 5

**3** **HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE**  
(CounterStrike.net/Monosit)  
**NOU** Opt membri mici de clan se-amuză de minune, unul e eliminat și-au rămas doar șapte.  
Luna trecută: -

**4** **FIFA 2001**  
(EA Sports/Best)  
Șapte atacanți se țin de glume proaste, unul a murit de răs și-au rămas doar șase.  
Luna trecută: 6

**5** **UNREAL TOURNAMENT**  
(Epic/Best)  
Șase mici fraggerițe tricotează la ciorapi, una nu a găsit lâna și-au rămas doar cinci.  
Luna trecută: 12

**6** **COLIN MCRAE RALLY 2.0**  
(Codemasters)  
**NOU** Cinci co-piloți chefuiesc cu bere, unul stă la umblătoare și-au rămas doar patru.  
Luna trecută: -

**7** **TONY HAWK'S PRO SKATER 2**  
(Neversoft/Monosit)  
**NOU** Patru mici skateboarderi sunt ca pământul de grei, unul s-a-nfundat în groapă și-au rămas doar trei.  
Luna trecută: -

**8** **C&C: RED ALERT 2**  
(Westwood/Best)  
Trei mici infanteriști strigă „Deschideți focul!”, stau în fața unui tun și-au rămas doar doi.  
Luna trecută: 1

**9** **DIABLO 2**  
(Blizzard/Monosit)  
Doi pirați mărunței petrec cu rom și vin, unul a căzut în mare și-a mai rămas unul.  
Luna trecută: 11

**10** **AGE OF EMPIRES 2**  
(Ensemble Studios/Microsoft)  
Un cavaler pleacă acasă, nouă fecioare-i taie calea și-au făcut iar din nou zece.  
Luna trecută: 9



PERICOLUL SE  
RETRAGE

Misiunile speciale  
vă duc de cele mai  
multe ori direct în  
bârlogul lupului.

### MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

Versiunea PC a popularului shooter de consolă se bazează pe engine-ul Quake 3

*Medal of Honor: Allied Assault* se desfășoară, asemeni predecesorului său de pe consolă, în timpul celui de-al doilea război mondial. Ca locotenent al aliaților, trebuie să duceți la capăt misiuni speciale în lupta împotriva naziștilor, ca sabotaje sau eliberarea unor ostateci. Misiunile și peisajele se bazează pe fapte istorice și cuprind mai multe scopuri principale și secundare. Pentru a le îndeplini, trebuie să acționați cu

viclenie și iscusință, și nu ciuruind de-a valma, căci în confruntarea deschisă cu inamicul superior numeric nu aveți nici o șansă. Pentru ca jucătorii PC să nu se plângă de grafica jocului adaptat de pe consolă, s-a apelat la engine-ul lui *Quake 3*. O impresie bună o lasă și primele imagini, care fascinează în primul rând prin texturile detaliate.



LICENȚA PENTRU TIPĂRIT BANI

Firma Ocean preluată de către Infogrames a produs și ea jocuri pe baza lui Terminator.

### INFOGRAMES PUNE MÂNA PE LICENȚĂ

## Terminator 3 and „action!”

Au trecut zece ani de când Terminator 2 rula pe ecranele cinematografele. Acum, că se preconizează o a treia și o a patra parte a filmului, producătorii de jocuri se zbat pentru licențele de jocuri. Se pare că distribuitorul francez Infogrames a oferit între nouă și zece milioane de dolari pen-

tru drepturile de licență pentru noile filme Terminator, în care rolul principal va fi jucat de Arnold Schwarzenegger. În locul regizorului James Cameron va intra John McTiernan, care a fost responsabil pentru filmele Predator sau Last Action Hero, tot cu Schwarzenegger.





TURBO GRAFIC

Elsa a produs deja câteva modele de testare care au la bază chip-ul GeForce3 de la Nvidia.

## GEFORCE3

# Cea mai nouă centrală a lui Nvidia



La MacWorld Expo, în Tokio, specialiștii în 3D de la Nvidia și-au prezentat cea mai nouă capodoperă. Mulțumită engine-ului Nfinitefx GeForce 3 va fi până la de trei ori mai rapid decât modelul de vârf al generației GeForce2. Producătorii nu se bazează doar pe puterea pură a procesorului, ci și pe noi tehnologii 3D, cum ar fi Pixel Shaders, cu ajutorul căreia se pot genera texturi cu efect spațial. Mai

rămâne întrebarea care jocuri vor putea utiliza performanța generată de mega-placa grafică prevăzută să apară în martie, la un preț de circa 650 dolari. Jocurile actuale nu utilizează la maximum nici capacitățile lui GeForce2.



## MOORHUHN 2

# Winter-Add-On

La adresa [www.moorhuhn.de](http://www.moorhuhn.de), firma Phenomedia oferă o continuare a vânătorii de păsări, printr-un download gratuit: În ediția de iarnă, cam întârziată, găinușele zboară prin viscol. Cei cărora le plac mai mult dulciurile decât vânătoarea pot apela la noul produs de bomboane de jeleu al firmei Haribo, care va apărea sub forma unor găinușe de baltă.

## JACQUES VILLENEUVE

# Jocurile PC ca motiv de despărțire?

Sora lui Kylie Minogue, starleta Danni, i-a dat liber pilotului de Formula 1 Jacques Villeneuve. Motivele și le-a exprimat prin presa de scandal: în loc să se ducă la party-uri, Jacques „a jucat ore în șir RPG-uri pe Internet”. Din imagine, în care Villeneuve cochetează cu șampania, nu reiese prea evident, dar în mod cert *F1 Racing Championship* al lui Ubi Soft nu este de vină.



## Baphomet's Fluch 3

Revolution Software lucrează deja la cea de-a treia parte a lui *Baphomet's Fluch*, care poartă titlul *The Sleeping Dragon*. Detalii referitoare la viitoarea aventură nu sunt încă cunoscute.

## Take 2 preia Neo

Începând din 31 ianuarie, Neo Software (Allan Nations) aparține lui Take 2. Austriecii vor funcționa în continuare ca studio de producție și se vor ocupa de localizarea jocurilor pentru spațiul german.

## Nouă milioane de Rayman

Începând din 1995, Ubi Soft a vândut peste nouă milioane de exemplare ale diferitelor jocuri *Rayman*. La ora actuală se lucrează deja la o a treia parte a aventurii *Jump & Run* cu voinicul erou.

## Un girl camp virtual

În *Girls Camp* veți controla unul din cei zece candidați și vă veți eliminați adversarii din bungalow-ul de vacanță, prin atacuri verbale, lupte cu frișcă sau noroi.

## Designerul AoE în acțiune

Brian Sullivan, membru fondator al Ensemble Studios (*Age of Empires*), a fondat o firmă proprie, cu numele de Iron Lore. Împreună cu echipa sa de producători, meșteșeste momentan la un amestec de acțiune, RPG și aventură. Primele informații sunt așteptate la E3, în luna mai.

## TOP 10 ROMÂNIA

- 1 ▲ 2 DIABLO 2
- 2 ▲ 10 GUNMAN
- 3 ▼ 1 AGE OF EMPIRES 2
- 4 ▲ 8 GRAND PRIX 3
- 5 ▼ 3 DEUS EX
- 6 ▼ 3 C&C RED ALERT 2
- 7 NOU COLIN MACRAE RALLY
- 8 NOU GIANTS
- 9 ▼ 7 ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
- 10 ▼ 4 NEED FOR SPEED: PORSCHE





## AQUANOX CU SUPORT GEFORCE3

### Splendoare grafică din Germania

Abia s-au prezentat primele imagini *Doom 3* pe o placă GeForce3, că producătorii lui *Aquanox* au noi screenshot-uri pentru epopeea lor subacvatică. Asta încă nu ar fi nimic deosebit, dacă n-ar fi realizate cu chip-ul unei plăci GeForce3. Iar ce se poate vedea aici poate fi considerat ca fiind inovator. Imaginea de mai sus nu a fost concepută într-un program grafic, ci din jocul care rula. Cel puțin așa se jură producătorii de la Massive.

#### SPLENDOARE GRAFICĂ

Multumită suportului GeForce3, *Aquanox* are o prezentare inovatoare.

## Rune Add-on-ul va completa modul multiplayer

Humanhead lucrează, potrivit propriilor afirmații, la add-on-ul lui *Rune*, care astfel va fi dezvoltat înainte de toate în modul multiplayer. Noile moduri, hărți, skin-uri și modele, acum și cu luptătoare feminine, vor oferi scene ample de luptă. O mică avanpremieră a pachetului suplimentar v-o oferă diferitele hărți care se pot descărca de pe site-ul [www.humanhead.com](http://www.humanhead.com).

#### Un tip întunecat

Multumită add-on-ului, hărțile multiplayer vor fi în curând inundate de Ragnari.



**GRAFICĂ ÎMBUNĂTĂȚITĂ** În add-on veți putea admira și acoperișuri acoperite de zăpadă.

## PATRIZIER 2-ADD-ON

### Primele detalii

Succesul face totul posibil. Ascaron pregătește un CD suplimentar la simulatorul comercial *Patrizier 2*. Pe lângă orașe noi, vor exista și schimbări de anotimpuri, care vor aduce orașe înzăpezite iarna și peisaje înfloritoare vara. Pe lângă acestea, pachetul suplimentar va prilejui atacuri asupra porturilor, primarii vor putea ridica impozitele și se va putea face comerț cu zonele continentale. Fanii se vor putea bucura de monumente care se ridică drept răsplată după încheierea cu succes a unei cariere.

## UN EGO-SHOOTER ÎN PREGĂTIRE

### Judge Dredd

Rebellion, cunoscut prin *Alien vs. Predator*, produce jocuri legate de seria *2000AD*. Judecătorul de la sfârșitul timpurilor, Judge Dredd, pus deja în scenă pe marile ecrane de Sly Stallone, va apărea într-un ego-shooter. Mai târziu s-ar putea să fie utilizat într-un joc real time.



## CONTINUAREA NEOFICIALĂ A LUI AGE OF KINGS

### Oră de istorie

În *Von Kimbern & Teutonen* urmăriți soarta triburilor germanice până în Evul Mediu. Deoarece cele 24 de hărți sunt gândite pentru jucători *AOE2* cu experiență, avem în pregătire soluțiile complete.



## NEVERWINTER NIGHTS

### Detalii despre multiplayer-ul RPG al creatorilor lui Baldur's Gate 2

#### DINAMICĂ ÎN GRUP

În Neverwinter Nights puteți acționa fie singur, fie alături de maximum 64 de persoane în rețea.



Producătorul Trent Oster ne-a oferit cu ocazia unui interviu detalii noi referitoare la acest RPG. Se știe acum că jucătorul nu va întâlni doar creaturi din universul AD&D, ci va putea admira și creațiile proprii ale programatorilor. Sistemul de magicieni se ține însă de regulile exemplului Pen&Paper; în timp ce

magul are tot timpul acces la repertoriul său de formule magice, vrăjitorul trebuie să-și refacă de fiecare dată magia, când se odihnește. În afară de acestea, Oster ne-a mai spus că organizatorul jocului în modul multiplayer poate apela la un Plot-Wizard, cu ajutorul căruia se pot realiza foarte simplu quest-urile. Momentan, echipa de

producători lucrează intens la finalizarea jocului, pentru a putea lansa **Neverwinter Nights** încă în 2001. După lansare se vor putea găsi în mod regulat update-uri, sub forma unor campanii și editoare noi pentru realizarea propriilor aventuri.

## RUNESWORD

### E de așteptat o versiune gratuită, complet îmbunătățită

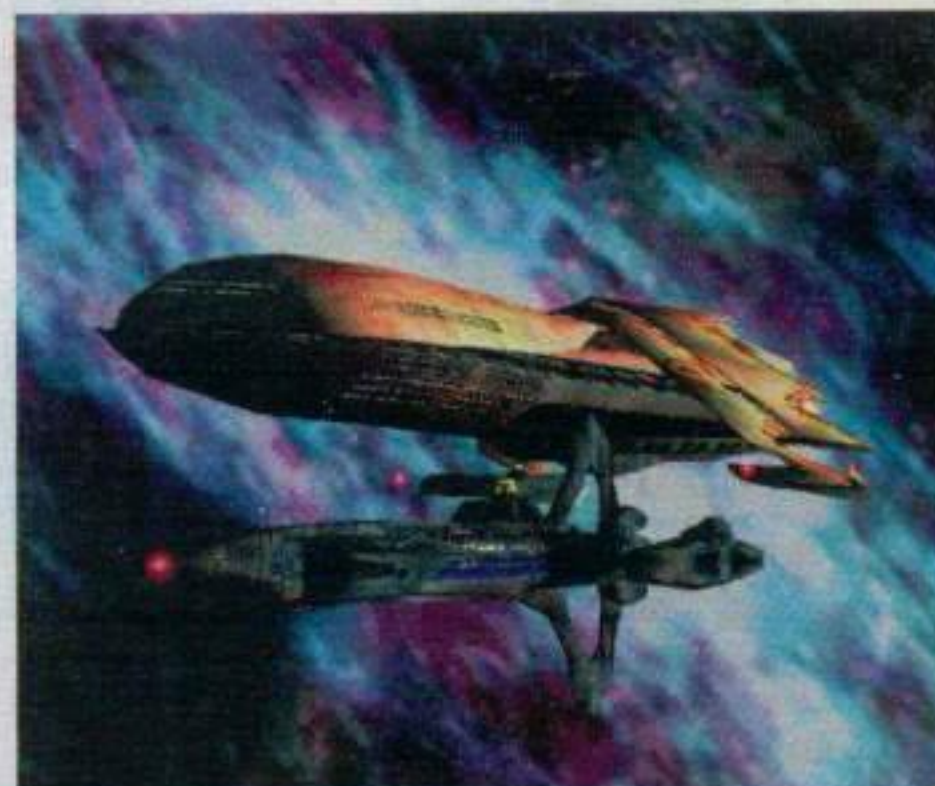


**BĂTĂLIE HEXAGON** Luptele din Runeworld se desfășoară în mod TBS.

Din februarie 1999, CrossCut lucrează la construction set-ul RPG **Runesworld**. În curând pe [www.runesworld.com](http://www.runesworld.com) va apărea o nouă versiune gratuită a programului, care din punct de vedere grafic se orientează puternic după **Heroes of Might and Magic**, în rest având doar puține în comun cu acest joc.

## BATTLE ISLE ONLINE

### Beta-testul lui Dark Space invită zece mii de fani



**PORNIȚI SPRE LUMILE NOI** Puteți alege între o carieră de persoană devotată ordinii sau una de hoț.

În jocul multiplayer al lui Blue Byte veți străbate întreaga galaxie, în postura de comandant al unui crucișător spațial. Pe parcurs veți lupta cu alți jucători pentru supremația universului. Înscrierile pentru testul beta oficial online se fac începând din 29 ianuarie. Înregistrarea se face prin Internet, la site-ul producătorului: [www.bluebyte.net](http://www.bluebyte.net). Maximum 10.000 de oameni pot începând din 19 februarie să influențeze în mod activ soarta omenirii virtuale. Bineînțeles, în faza testului beta pe primul loc se află căutarea bug-urilor, care ar trebui eliminate până la termenul de lansare.

## ÎNCURCĂTURI LA SEGA

### Se va opri definitiv producția lui Dreamcast?



#### IEȘIT DIN COMPETIȚIE?

Potrivit unor zvonuri, Sega oprește producția consolei.

Zvonurile despre specialistul de console Sega au ajuns târziu la redacție. Potrivit unui ziar japonez de profil economic, pionierul în jocurile video ar vrea să închidă producția

consolei Dreamcast, care a avut un succes moderat, pentru a se concentra în viitor mai mult pe dezvoltarea soft-urilor pentru consolele concurente, PlayStation 2 și Game Boy Advance. Hardware-ul lui Dreamcast va supraviețui sub forma unei soluții de chip unitar în boxe Set-Top. În pofida răspunsului lui Sega, potrivit căruia nu s-a decis încă asupra acestei probleme, cursurile acțiunilor firmei au crescut în ziua următoare cu 16%. Speculațiile potrivit cărora chip-ul Dreamcast și-ar găsi aplicabilitatea în Xbox-ul lui Microsoft au fost demontate imediat de cei din Redmond. Nu este însă sigur dacă Sega va decide să producă jocuri și pentru PC.



## BALDURS GATE 2 ADD-ON RPG-ul cu succes primește întăriri



**VIN ÎNTĂRIRILE** Popularul RPG AD&D va fi completat pe parcursul anului prin pachetul suplimentar.

Acum e oficial: *Baldur's Gate 2: Shadows of Amn* va primi un add-on, care poartă momentan numele *Throne of the Baal*. Despre story, conținut și termen de apariție nu se știe încă nimic, dar putem presupune că pachetul suplimentar se va orienta după add-on-ul precursorului, *Legends of the Swordcoast*. Îndată ce ne vor sta mai multe informații la dispoziție, vă vom informa.

**SULIȚĂȘ**  
Cunoscuta  
unitate  
Phalanx va  
participa și  
în cea de-a  
treia parte.

## CIVILIZATION 3 Clasicul lui Sid Maier continuă

Cu o prezentare grafică integral renovată, modificări elementare ale regulilor și modurile noi de luptă, seria *Civilization* trece în noul mileniu. Mai ales luptele se vor derula în viitor altfel decât la precursori. Astfel, la *Civilization 3* nivelul de tehnologie a unităților joacă un rol mult mai mare decât până acum. O altă inovație importantă este aptitudinea unui popor de a alege un lider istoric, ca Alexandru cel Mare sau Hannibal, care întărește unitățile militare și le conduce spre victorii glorioase. Momentan, Fireaxis lucrează din răspuțeri la finalizarea proiectului, dar un termen de lansare nu s-a făcut încă public.

## GRANDIA 2

### Ochii holbați și nasurile turtite cuceresc PC-ul



Până acum, doar posesorii consolei Dreamcast au avut parte de RPG-ul cu inspirația Anime din Extremul Orient. *Grandia 2* vrea acum să apară pe PC. În joc controlați un grup de aventurieri prin peisaje 3D viu colorate, vă confrunțați în mod TBS cu

monștri și urmăriți un story solid. Momentan, *Grandia 2* este convertită pentru PC de către firma japoneză ST Media și se află în faza beta. Spre mijlocul lui martie jocul trebuie finalizat.

**DEOSEBIT**

Continuarea nu necesită cunoașterea predecesorului, care a apărut doar pentru consola Sega Saturn și Sony PlayStation.



## PARTY ALL THE TIME

### Veți avea succes și cu vecinul

CD-ul suplimentar *Houseparty* conține, pe lângă mobilierul și posibilitățile de carieră noi, și un comportament social îmbunătățit al personalităților simulate. Add-on-ul va ajuta ca party-urile cu vecinii să fie mai integrate decât până acum.



**NU DUC LIPSĂ DE MÂNCARE** Doar simșii bine hrăniți și cu succes își invită vecinii la chefuri nebunești.

## ARMY GAME PROJECT

### Antrenament virtual de misiune

După ce jocurile 3D de acțiune, grație evoluției tehnologice, s-au apropiat tot mai mult de realitate în jocuri ca *Delta Force*, *Soldier of Fortune* sau popularul *Half-Life: Counter-Strike*, armata Statelor Unite dezvoltă un ego-shooter propriu deosebit de realist pentru antrenamentul virtual. Potrivit afirmațiilor producătorilor, aceștia se gândesc și la o versiune modificată pentru publicare.

## THE THING

### Comeback-ul monstrului dezgustător

Hit-ul cinematografic al lui John Carpenter *The Thing* a intrat în atenția producătorilor lui Evolva. Producătorii londonezi vor să facă din el un joc horror în stilul lui *Resident Evil*, care însă nu se bazează pe grafică de rendering fix, ci va conține spații 3D cu rezoluție mare. Vânătoarea monștrilor va putea avea loc de la începutul lui 2002, pe PC sau pe console.

**HORROR** Cu 20 de ani în urmă filmul ne făcea părul măciucă.



## RIM

### Epopee strategică complicată

*Rim* (inițial *Outer Rim*) vine de la trinod, co-inventorii universului *Battle Isle*. În postura unui comandant spațial, vă veți lupta cu o întreagă armată de extraterestri. Mutările jocului se compun, ca în *Combat Mission*, din trei faze în timp real, consecutive (planificare, luptă, punctare).



**PIROMAN** Adversarii învinși își iau un impresionant rămas bun de la acest tărâm.

## DER CLOU! 2

### Hoțul gentleman virtual

În continuarea clasicului joc de strategie pentru hoții virtuali, veți putea atinge coup-ul final într-o grafică 3D elegantă, deoarece se apelează la aptitudinile acceleratoarelor grafice moderne. O perspectivă inteligentă a camerei va urmări în permanență jucătorul, indiferent în care colț al metropolei virtuale s-ar afla.

## SWOTL 2?

### Va reveni Larry Holland?

Cu ocazia întâlnirii noastre cu Totally Games, liderul proiectului *Bridge Commander*, David Litwin, ne-a comunicat o surpriză: „Larry Holland ar face cu plăcere din nou un simulator de zbor. De mult timp se gândește la un urmaș al lui *Secret Weapons of the Luftwaffe*”. Problema este, potrivit lui David, că „din cauza cifrelor de vânzare moderate, momentan e aproape imposibilă finanțarea unui proiect de simulator. Pentru aceasta ar trebui să ne găsim un publisher foarte deschis, care să-și asume anumite riscuri.”



**CU TOATĂ PUTEREA ÎNAINTE!** Un distrugător italian din clasa Soldați pomeste pufăind spre o misiune din Marea Mediteraneană.

www.pcgames.ro

e-mail: pamgrup@rdsor.ro





PODUL DE PE RÂUL KWAI

În fiecare etapă vă stau la dispoziție trasee diferite.

## Paris Dakar Rally

### Parcurgând departe de patrie cel mai dur raliu din lume

350 de piloți gonesc pe motociclete, allwheeltruck-uri și mașini de raliu, 5.500 de mile din Vestul Europei și până în inima Continentului Negru. Legendarul raliu Paris - Dakar este considerat ca fiind una dintre marile aventuri ale omenirii. Având licența oficială în buzunar, Acclaim vrea să apropie în vară această experiență și de jucătorii PC. **Dakar Rally** însă nu urmărește ruta originală, ci vă duce în 12 etape prin jungla deasă în nordul Africii, o porțiune a savanei și pe lângă capodoperele arhitecților egipteni.

24 de vehicule, dintre care patru clase de mașini, buggy-uri, motociclete și quad-bike-uri, vă vor sta la dispoziție, toate cu un model de avarii bine pus la punct. Reparațiile dintre diferitele etape costă timp prețios. Pe lângă cursa realistă, există și un mod arcade, în care viața participanților este îngreunată. Rebeli tuaregi aruncă cu grenade, încercându-se astfel o compensare a faunei și catastrofelor naturale de odinioară.

## STORMBIRD

### Proiectele secrete ale Luftwaffe

Crosswind Simulations planifică un simulator de zbor bazat pe primele avioane propulsate cu reactoare și cu rachete, Me 262 Sturmvogel și Me 163 Komet. Stormbird se va baza pe engine-ul OpenPlane, care a fost utilizat deja și în Fighter Squadron. Pe lângă Sturmvogel se vor lansa și avioane exotice ca Ho 229 Nurflügel sau Ba 349 Natter.



PROPULSIE CU RACHETE

Pilotați avionul de vânătoare german Me 163 Komet.

## CRAZY CARS

### Drive on the highway of the sky



**FORMULA SELF MADE** Vă puteți asambla vehiculul de curse SF din diferite componente

O echipă de programatori compusă din foști angajați ai Bullfrog și Computer Artworks creează insule zburătoare pe cer. Pe aceste insule plutitoare ale îndepărtatului regat Celestis, o serie de vehicule nostime, ca hovercraft-uri propulsate cu aburi sau atom hot road-uri, o gonesc pe trasee spectaculoase. În **Crazy Car Championship** vă stau la dispoziție nouă personaje, printre care un om de tinichea autohton și un erou galactic a la Flash Gordon. Cele 12 power-ups-uri, armele suplimentare și turbo-boosterele vor asigura lupte încinse.

## DESTROYER COMMAND

### Simulatorul de nave de luptă va ridica ancora în toamnă

După ce simulatorul de submarine **Silent Hunter 2** e aproape pregătit pentru lansare, oamenii de la Ultimatum se vor dedica pendantului de la suprafața apei **Destroyer Command**. Veți intra în rolul unui căpitan de distrugător din cel de-al doilea război mondial. Surpriza: pe Internet, jucătorii lui **Destroyer Command** vor putea vâna submarinele din comunitatea lui **Silent Hunter 2**.

## 3DO DISPARE?

### Se poartă discuții cu cumpărătorii

Potrivit datelor de pe site-ul [www.fatbabies.com](http://www.fatbabies.com), Trip Hawkins, șeful atelierului de software 3DO, discută momentan cu investitori pentru a-și repune pe picioare firma dezechilibrată financiar. Alte zvonuri spun că la aceste întâlniri s-ar discuta deja și despre vânzarea firmei, printre cei interesați fiind menționați THQ și Infogrames. 3DO a devenit cunoscut înainte de toate prin **Heroes of Might & Magic**, **Might & Magic** și titlurile **Army Man**. Deoarece la ultimele în prim-plan se afla mai degrabă cantitatea decât calitatea, cifrele de vânzare au rămas sub așteptările producătorilor și ale fanilor.

## NASCAR RACING 4

### În curând se ia totul de la capăt în circuitul stock car al lui Papyrus

Seria clasică de simulatoare a lui Papyrus după seria de curse cu mașini de serie americane intră în februarie în cea de-a patra rundă. Engine-ul de **Grand Prix Legends** va face fizica conducerii mai realistă ca niciodată. Începătorii primesc un mod arcade special.



**CARUSEL** Curbele înclinate ale ovalelor sunt tipice pentru seria US Nascar.



## HISTORIC RALLY TROPHY

### Potcovește Cooper-ul cu cauciucuri de raliu!

Fanii finlandezi de mașini de la Bugbear Entertainment reînvie anii '60. Cu zece bolizi clasici de raliu, ca Ford Cortina, Fiat 600 Abarth și Morris Mini Cooper veți goni peste aproape 50 de piste contra cronometru, inclusiv tuning și reparații între etape. Potrivit propriilor afirmații, programatorii sunt deosebit de mândri de efectele realiste, ca ploaia, zăpada sau ceața, și modelul de avarii, care ar simula corect îndoiturile din aripi și farurile sparte. Cel puțin din punct de vedere grafic, *Historic Rally Trophy* face deja o impresie foarte bună, după cum reiese din primele screenshot-uri. Texturile foto fac acest lucru posibil.



**ARTĂ ȘI PRECIZIE** Engine-ul grafic reproduce în mod detaliat avariile caroseriei.

## YTRUSIO DSR 100

### Logitech lansează pe piață un nou sistem de boxe

YTRUSIO  
DSR 100

La începutul lui februarie, Logitech a scos pe piață noul său sistem de boxe 4.1, având în total 100 wați putere efectivă. 52 W sunt furnizați de subwoofer-ul de aluminiu, restul se repartizează celor patru boxe satelit, care sunt destul de mici. Telecomanda prin cablu se conectează la subwoofer și permite repartizarea sunetului între perechea de boxe frontale și posterioare, precum și cuplarea unei căști. Pe lângă acestea, pe subwoofer se mai găsește o intrare digitală și două analogice, precum și un egalizator separat pentru sunetele joase. Sistemul de boxe Ytrusio DSR 100 costă circa 175\$.



#### PUTERNIC

Acest pachet cu puterea sa de 100 W umple încăperea cu sunet atmosferic.

## TRIOUL DE BOXE

### Daimos, Ganimede și Tethyos se reunesc pentru acuratețe

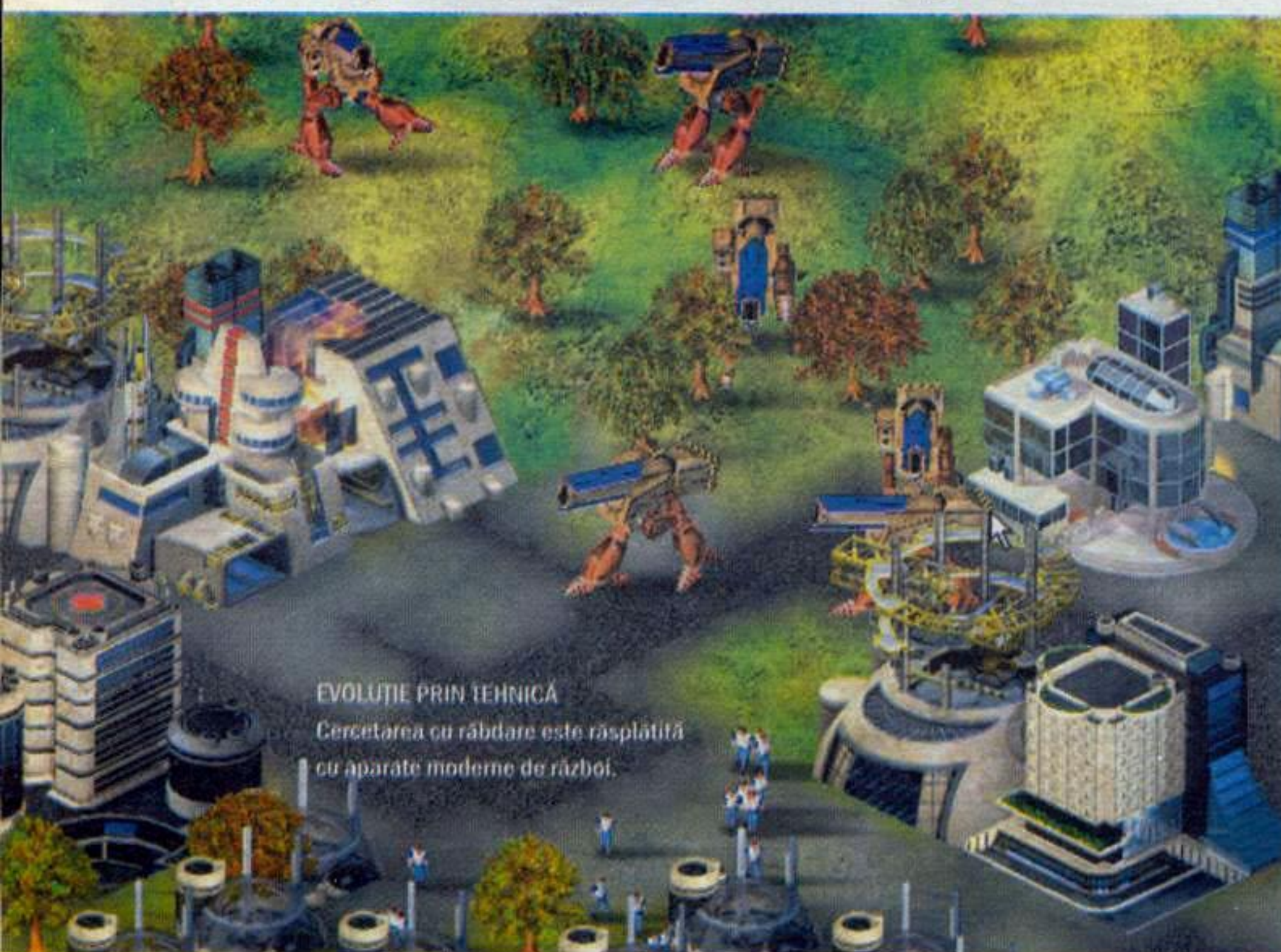
Cele trei noi perechi de boxe au fost realizate într-un look metalic. Micuțul sistem Daimos oferă 7 wați RMS, costă puțin peste 20\$, iar în afara unui întrerupător al alimentării, mai dispune și un potențiomtru pentru volum și sunet. Ganimede dispune de 9 wați RMS și un potențiomtru suplimentar de bași, costând 35 \$. Pentru duetul mare de sonorizare, Tethys trebuie să scoateți peste 50\$. În schimb, pe lângă 14 W putere, veți primi un întrerupător de alimentare, potențiomtru pentru volum, înalte și bași, precum și o funcție integrată de surround. Toate boxele sunt dotate cu o mufă pentru casă și se găsesc în comerț de pe la mijlocul lui decembrie trecut.





## EMPIRE EARTH

### Noutăți despre killerul lui Age of Empires



#### EVOLUȚIE PRIN TEHNICĂ

Cercetarea cu răbdare este răsplătită cu aparate moderne de război.

Jocul de strategie în timp real din penelul creatorului lui *Age of Empires* Rick Goodman începe să prindă forme concrete. Ca lider de trib, vă veți conduce poporul din epoca de piatră până în cea modernă și eliminați clanurile adversare. Pe site-ul oficial aproape zilnic apar informații și screenshot-uri noi. Mai multe informații găsiți în Internet pe pagina [www.sierrastudios.com](http://www.sierrastudios.com).



**BĂIEȚI TARI** O escadrilă puternică de blindate se apropie de baza inamică.

## MYTH 3

### Primele screenshot-uri pe Internet

Echipa de la Ritual Entertainment a publicat primele informații referitoare la seria *Myth*. *Myth 3* va utiliza un engine 3D și se desfășoară cu o mie de ani înainte de evenimentele primelor părți. Veți conduce o armată de creaturi fabuloase, pentru a face față puterilor întunericului.



**SELFMADE** Cu editorul de teren se pot crea lumile din Myth. Nu se știe încă dacă de acest tool va putea profita și jucătorul.

## ETHERLORDS

### Magie tridimensională

Creatorii lui *Evil Islands* lucrează momentan la jocul tactic *Etherlords*, în care patru rase diferite se războiesc în ture cu peste 300 de formule magice. Atât fanii multiplayer, cât și jucătorii de single vor fi mulțumiți de cele 20 de nivele, inclusiv story.



**FOCI** Unitățile noi și nenumăratele misiuni întortocheate vă așteaptă din februarie.

## ALIEN-INVASION

### Un nou proiect al producătorilor lui X-COM

Atât story-ul, cât și mecanica jocului lui *Dreamland* se leagă direct de renumiții precursori *X-COM* și *Ufo*. În rolul liderului unei mișcări de rezistență, veți duce lupte TBS cu extraterestrii și veți cerceta tehnologiile invadatorilor.



**RUNDE NOI** Cu moderna grafică 3D, Dreamland își pune în umbră precursorii clasici.

## ECHELON

### Spectacolul de acțiune apare luna viitoare

Echelon, anunțat deja pentru luna octombrie a anului trecut, se apropie într-adevăr de finalizare. Jucătorul începe o carieră de pilot și se luptă în aparate futuriste de zbor împotriva unor lideri rebeli. În cele două campanii cu câte

30 de misiuni nelineare, acțiunile devin din ce în ce mai complexe, pe măsura înaintării în joc, în schimb veți primi navete mai bune și arme mai eficiente.





**PERICULOS**  
Printre misiuni sun  
și unele în care  
trebuie să desamor-  
sați rachete.

## CONFLICT: DESERT STORM

### Lupte terestre și mișcări tactice de trupe în nisipul desertului

În *Conflict: Desert Storm* preluați controlul asupra unei trupe de soldați și trebuie să soluționați în cea mai bună manieră *Rainbow Six* misiuni întortocheate de pe vremea Războiului din Golf. Acționarea tactică, de exemplu, exploatarea caracteristicilor peisajului precum și poziționarea potrivită a figurilor joacă un rol decisiv. În afară de aceasta, trebuie să vă descurcați cu cât mai puține pierderi, altfel veteranii vor fi înlocuiți de prospături lipsite de experiență. Spre deosebire de modul single player, în cel multi-player puteți intra și în rolul arabilor sau puteți controla în echipă un anume soldat.



**NU VĂ LĂSAȚI PRINS**  
Sub protecția  
peisajului, trupa se  
furișează cu atenție  
spre inamic.



## Noul 3D Prophet II MX

### GeForce2 MX este dotat cu 64 Mbyte memorie

La sfârșitul lui februarie, noua ediție a produsului de succes 3D Prophet II MX ajunge în comerț. Noua versiune va dispune de 64 Mbyte SDR-SDRAM (5,5 ns), în loc de 32. Frecvența de tact a chip-ului și memoriei a rămas aceeași: chip-ul MX lucrează cu 175 MHz, iar memoria cu 183 MHz. Ambalajul însă nu se va schimba, dotarea mai bună hardware nefiind indicată decât de un abțibild. Noul 3D Prophet II MX va costa în jur de 175\$.





**IMPERIUL RĂULUI**  
Vedeți în prim-plan o localitate rusă bine dezvoltată.

## SFÂRȘITUL LUMII Război în 3D pentru țitei

După cum bine se știe, gusturile sunt discutabile. În *World War 3* preluați comanda asupra uneia dintre trei națiuni rivale (USA, Rusia sau Irak) și atacați adversarul cu aparate de război ultramoderne, ca elicopterul Apache, blindatele Abrams sau rachetele Patriot. Jocul Topware-Interactive utilizează o versiune îmbunătățită a cunoscutului engine *Earth 2150* și va cuprinde peste 50 de unități terestre, aeriene și marine cu toate armele din dotarea acestora.

## UNREAL WARFARE Se lucrează la continuarea lui Unreal Tournament?

După cum a declarat într-un interviu Mark Rein de la Epic, pe lângă *Unreal 2* și un program încă neanunțat pentru Xbox se mai lucrează la încă un joc, care poartă numele intermediar al engine-ului cu același nume, *Unreal Warfare*. Potrivit unor zvonuri neconfirmate, ar fi vorba despre urmașul lui *Unreal Tournament*. În timp ce despre acesta nu se dețin informații detaliate, faptele și îmbunătățirile engine-ului sunt atât de impresionante încât potențialii cumpărători de licență stau deja la coadă. Cu ajutorul unor așa-numite hardware brushes, se prelucreează de la 150 până la 200 de ori mai multe poligoane decât în *Unreal Tournament*, la aceeași performanță.



**O CHESTIUNE ROTUNDĂ** Primele demo-uri tehnologice ale noului engine Unreal pun în umbră concurență.

## IRON DIGNITY Se apropie termenul de lansare

După secvențele video, acum s-au încheiat și înregistrările de muzică și ale vocilor. Deoarece între timp au început și localizările și designul de nivele se echilibrează, nimic nu mai poate împiedica o lansare apropiată.

**CTURNĂ** Engine-ul 3D așezonează  
tante cu efecte frumoase.



**SEEK AND DESTROY** Cu 14  
navete diferite și  
16 tipuri de arme,  
Echelon oferă  
lupte aeriene  
diversificate.





## GRAND THEFT AUTO 3

### Viața de gangster continuă

În noul joc în 3D ni se prezintă cea de-a treia parte a popularului amestec dintre acțiune și joc de curse. Ca în predecesori, vă deplasați pe jos, cu vehicule sau cu mijloace de transport public printr-o metropolă simulată, îndeplinind nenumărate misiuni nelineare. Pentru prima dată va exista

și alternanța zi-noapte, care va avea efect asupra acțiunilor criminale. Pe lângă mașinile, armele și gimmicks-urile noi, **GTA 3** oferă și moduri inovative de joc. De exemplu, trebuie să vă etalați ca adevărat gangster în misiuni de sniper și în urmărituri.

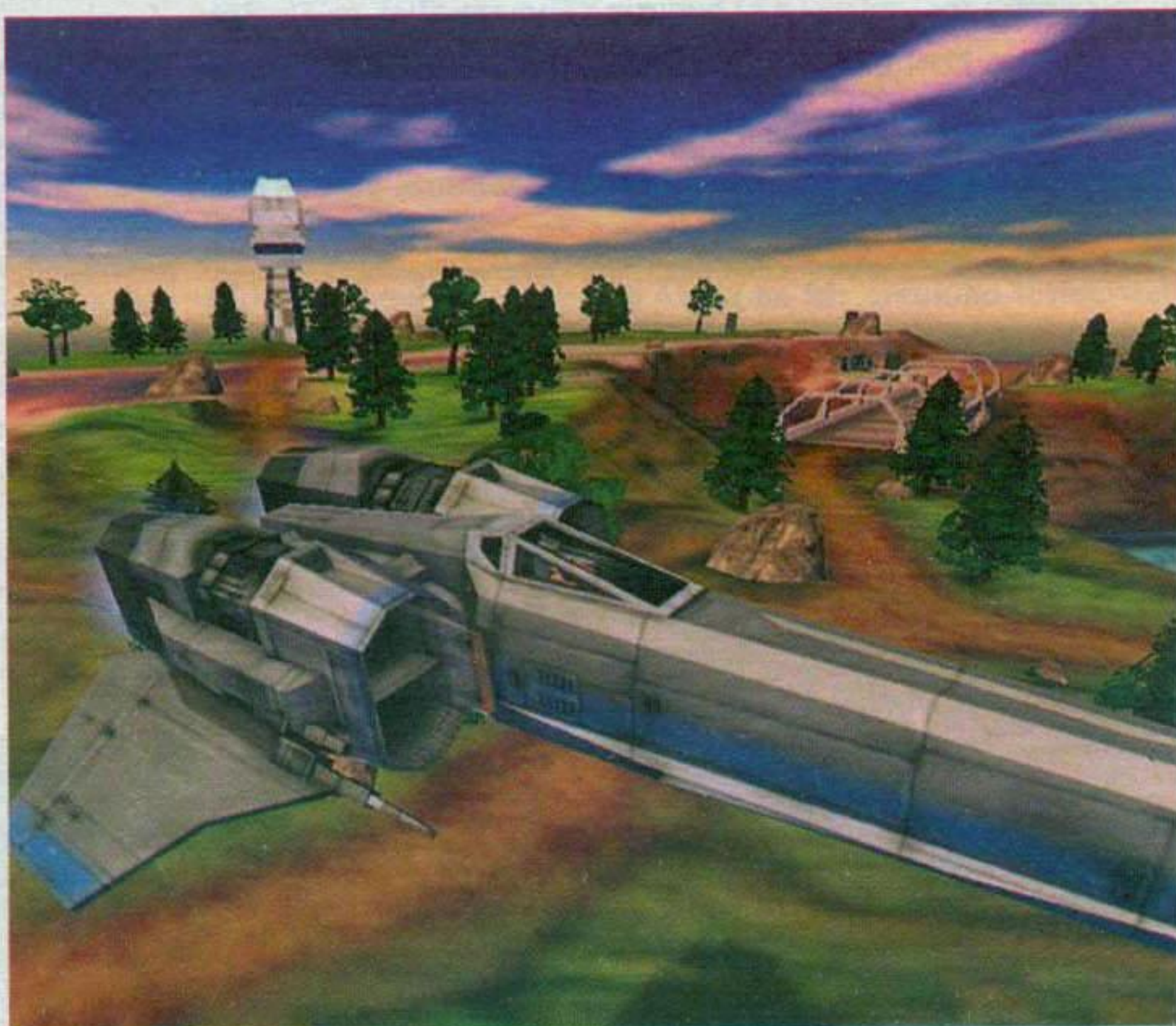


**COMPLET 3D** La mărșăluiri vă vedeți din perspectiva urmăritorului.

## BREED

### Ca ultim bastion al umanității, vă luptați împotriva invadatorilor.

Într-un viitor îndepărtat, la colonizarea spațiului omenirea întâlnește o rasă extraterestră biotehnică cu poftă de război. După ce agresorii au distrus aproape toate avanposturile și au ajuns pe Pământ, intrați în acțiune în rolul comandantului ultimului crucișător stelar al flotei care a rămas intact. Pentru a alunga extraterestrii, jucătorul se luptă atât pe orbită, cât și la sol, cu ajutorul unor vehicule corespunzătoare, ca blindatele sau navete de vânătoare. Pe lângă asta, se planifică misiuni în care preluați controlul asupra unor trupe de infanterie și vă slăbiți adversarii într-un război de gherile. Din punct de vedere tehnologic, **Breed** se bazează pe engine-ul Mercury propriu dezvoltat, al cărui puncte forte se manifestă mai ales în simularea vehiculelor complexe.



**NEÎNFRICAT** Din crucișătorul stelar vă lansați în misiuni periculoase, cu navetele, blindatele sau pedestru.



# Cabela's 4X4



**Nu mică mi-a fost mirarea și bucuria când am aflat ca tânăra echipă de la FUN Labs, în cooperare cu binecunoscuta firmă Activision Value, a produs și lansat pe piață un joc. Jocul se numește *Cabela's 4X4 Off-Road Adventure*, este prima producție românească de un asemenea rang și are ca distribuitor un nume cât se poate de sonor: Activision Value.**

**R**ealizat în numai patru luni și lansat la mijlocul lunii februarie, după o tăcere de gheață, jocul întrece cu mult așteptările. Știam că Fun Labs lucrează la ceva, știam că va fi un produs de calitate, dar nu ne așteptam să privim uimiți jocul pe care echipa a avut amabilitatea să ni-l prezinte. Cititorii revistei noastre își amintesc, desigur, că firma Fun Labs a creat câteva demo-uri tehnologice pentru NVIDIA și Matrox. Despre ce era vorba? Pe data de 28 iunie

2000, la New York, în cadrul PC Expo, NVIDIA prezintă noua placă grafică GeForce 2 MX, folosind unul din demo-urile tehnologice realizate de Fun Labs. La puțin timp, Fun Labs și Activision Value semnează un contract de parteneriat, în urma căruia ia naștere un joc cu mașini de teren, un joc cu totul aparte, destinat unui anumit segment al pieței, dar care suntem siguri că va prinde la toți iubitorii de jocuri cu mașini.

Să nu vă așteptați la o

cursă nebunească pe șosele cu șase benzi, în care asfaltul arde în urma bolidului de 600 cai-putere. Nu veți întâlni check points, nu veți fi presat de timp, nu veți fi urmărit de mașini de poliție și nici de lumina reflectoarelor montate pe elicopterele ce zboară la mică înălțime în urma fugarului. Nici vorbă, avem de-a face cu un joc off-road adventure, într-un stil diferit de tot ce ați văzut până acum.

Veți primi o mașină de teren, o hartă, o busolă, eventual o canistră de benzină și faruri de ceață, un punct de plecare și un punct în care trebuie să ajungeți. Terenul este accidentat; stânci, mlaștini, păduri și prăpăstii vă stau în cale. Sunteți singur, cerul deasupra și terenul ostil sub roți.

Traseul nu vă este impus de nimeni, puteți alege între varianta scurtă, dar plină de obstacole, sau cea mai lungă, dar mai ușoară. Practic, cele două variante nu se deosebesc prea mult, existând mereu porțiuni dificile în care mașina se răstoarnă sau intră în apa înghețată până la nivelul farurilor, ca și porțiuni în care aveți ocazia să testați dacă acul vitezometrului poate ajunge în celalalt capăt al cadranelui.

În Cabela's 4X4 Off-Road Adventure există șase moduri de joc: Skill, Navigation, Explore, Discovery, Endurance și Freedom. Acestea sunt foarte diferite, dar firul epic al jocului face fin legătura între ele. Nu veți ști când ați terminat un mod și ați trecut la altul. În fiecare



# Off-Road Adventure



mod de joc, cu excepția Endurance, vă veți putea alege orice mașină disponibilă. Pe măsură ce avansați în joc, veți primi diferite accesorii (faruri de ceață, mai multe tipuri de cauciucuri, bare de protecție, suspensii, o canistră etc.), pe care le veți putea monta pe orice mașină. La început nu aveți prea multe astfel de accesorii, iar timpul de alegere a variantei optime este foarte scurt. Pe măsură ce avansați în joc, veți fi oarecum tentați să încărcați mașina cu cât mai multe piese, din multitudinea accesoriilor obținute.

La începutul jocului,

numai trei moduri sunt accesibile, și acestea doar parțial. Astfel, veți putea juca misiuni din Skill, Navigation și Explore, terminarea acestora permițând accesul la alte misiuni și apoi la modul Discovery. Aici, jocul începe să devină mai greu, dar experiența acumulată până acum își va spune cuvântul.

Urmează apoi Endurance și Freedom. Dar să nu anticipăm... Pe parcursul unui traseu, mașina va avea parte de multe lovituri, care sparg farurile, strică motorul, cutia de viteze sau șasiul. Aceste stricăciuni nu vor putea fi reparate imediat, iar dacă

avariile se înrăutățesc, misiunea se termină, locul mașinii lovite fiind luat de o alta nouă. Mașinile defecte se vor repara doar în momentul în care avansați la un nou mod.

Excepția o constituie modul Endurance, în care mașina, o dată aleasă, nu mai poate fi schimbată, toată cursa trebuind terminată cu ea. Greu, nu? Și n-ați văzut nimic... Este momentul să facem o descriere a celor șase moduri de joc.

**Skill.** Jocul este abia la început, iar terenul nefiind foarte accidentat, jucătorul se obișnuiește cu mașina și modul în care o poate manevra. În acest mod veți primi câteva accesorii interesante, pe care le veți folosi mai târziu. Vedeți toată harta, locul de plecare și locul de sosire fiind clar marcate.

**Navigation.** Vă veți descurca numai cu o busolă, vedeți toată harta, dar jocul devine mai dur, fiind necesar un spirit de orientare dezvoltat. De aceea recomandăm începerea jocului cu Skill. Și aici, după fiecare misiune primiți câte un accesoriu Explore. Harta nu mai este vizibilă și o veți descoperi pe măsură ce avansați. Ca mod de ghidare, aveți șase indicatoare, dar și acestea sunt indicate de busolă, nefiind arătate de la început. Pentru a termina o misiune, va trebui să găsiți toate aceste indicatoare.





Discovery este identic cu Navigation, dar nu mai aveți busola care să vă ghideze. Singurul lucru care vă duce către destinație sunt urmele unui alt vehicul. Sarcina de a găsi drumul corect devine extrem de dificilă când aceste urme dispar în mlaștini. Ca premiu, veți primi o mașină nouă, tocmai bună de folosit mai departe.

Endurance. Va trebui să terminați cea mai lungă cursă, fără a strica mașina. Mod extrem de dificil, este un obstacol greu de trecut către modul Freedom. La terminarea lui Endurance, veți avea la dispoziție o nouă hartă și, implicit, o nouă cursă.

Freedom. Aveți la dispoziție toate mașinile, accesoriile și hărțile jocului, în orice combinație de vreme, zi sau noapte, putând seta chiar și punctele de plecare și sosire.

Am amintit de vreme. M-am referit la cele câteva condiții atmosferice existente în joc. Astfel, vom întâlni ceață, ploaie, ninsoare. Foarte bine realizat este terenul în care are loc aventura. Copacii, stâncile, drumul, casele, toate sunt acoperite de zăpadă. Mașina lasă urme care nu dispar în timp, ba mai mult, chiar și mașina se acoperă cu zăpadă sau noroi. În urma impactului cu un copac, din acesta cad frunze, aderența

cauciucurilor la drum ud sau înghețat scade, motorul se supraîncălzește, radiatorul fierbe sau baia de ulei se sparge. Dacă adăugăm aici efectele de sunet excelent realizate, muzica de fundal foarte reușită, imaginile splendide obținute în misiunile de iarnă, vom înțelege câtă muncă a fost depusă în numai patru luni și vom aprecia atenția deosebită acordată detaliilor.

În joc există însă unele elemente care ar putea deranja pe unii jucători. Dintre acestea, trebuie să amintim că jocul este uneori destul de frustrant din cauza terenului care nu mai permite nici o cale de acces, mașinile se strică prea ușor, nu există opțiuni de salvare și ar putea exista unele efecte grafice precum îndoirea tablei la mașini. Trebuie să spunem că ne așteptam la o opțiune multiplayer și la mai multă interacțiune cu mediul înconjurător. De exemplu, într-o misiune există un buldozer pe care l-aș fi putut folosi să îndepărtiez bolovanii care-mi stăteau în drum.

Considerăm necesar un add-on, care să mai adauge niște mașini, hărți și accesorii, modul multiplayer, eventual și un mod Ghost Car, în care să urmărești pas cu pas o mașină condusă de calculator și care să indice drumul corect, opțiuni de reparare contra cost a mașinilor sau a subansamblelor sale, mai multe melodii de fundal. De asemenea, ar fi interesantă o cursă printr-un cimitir de mașini sau curse contra cronometru, pe terenuri mai puțin accidentate.

Pe total, Cabela's 4X4 Off-Road Adventure este un joc inovativ, ce aduce o multitudine de elemente noi jocurilor cu mașini. Fiind realizat în întregime de o firmă românească, ne determină poate să fim subiectivi în aprecieri, dar realitatea se află pe CD-ROM și vă invităm s-o descoperiți singuri.

"Cabela's 4X4 Off-Road Adventure is an experience. It's not about racing somebody, but rather competing with your truck and finding your limits. It's about being out in nature trying to conquer the wilderness. You'll travel across the country, flying over dunes in the Baja or crashing through brush as you try to find your way in the Northern Forest. You'll need to carefully tune your truck to make it through each level. The events in which you will participate are not easy, but you can be sure that it won't matter when you're trying to see what is over that last hill. Your truck will help you get there, but the real skill is in the driving. Good luck, off-roader!"

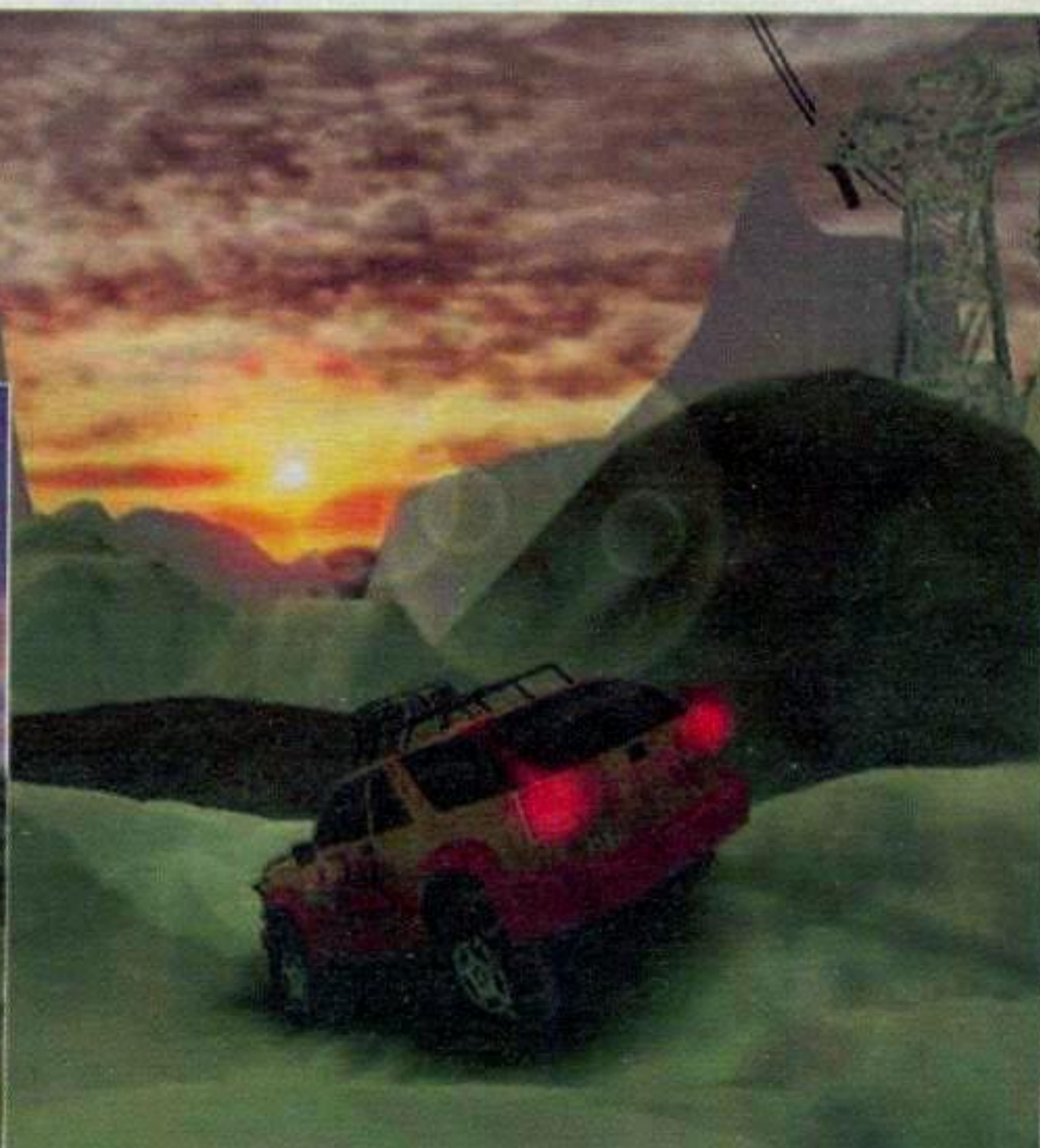
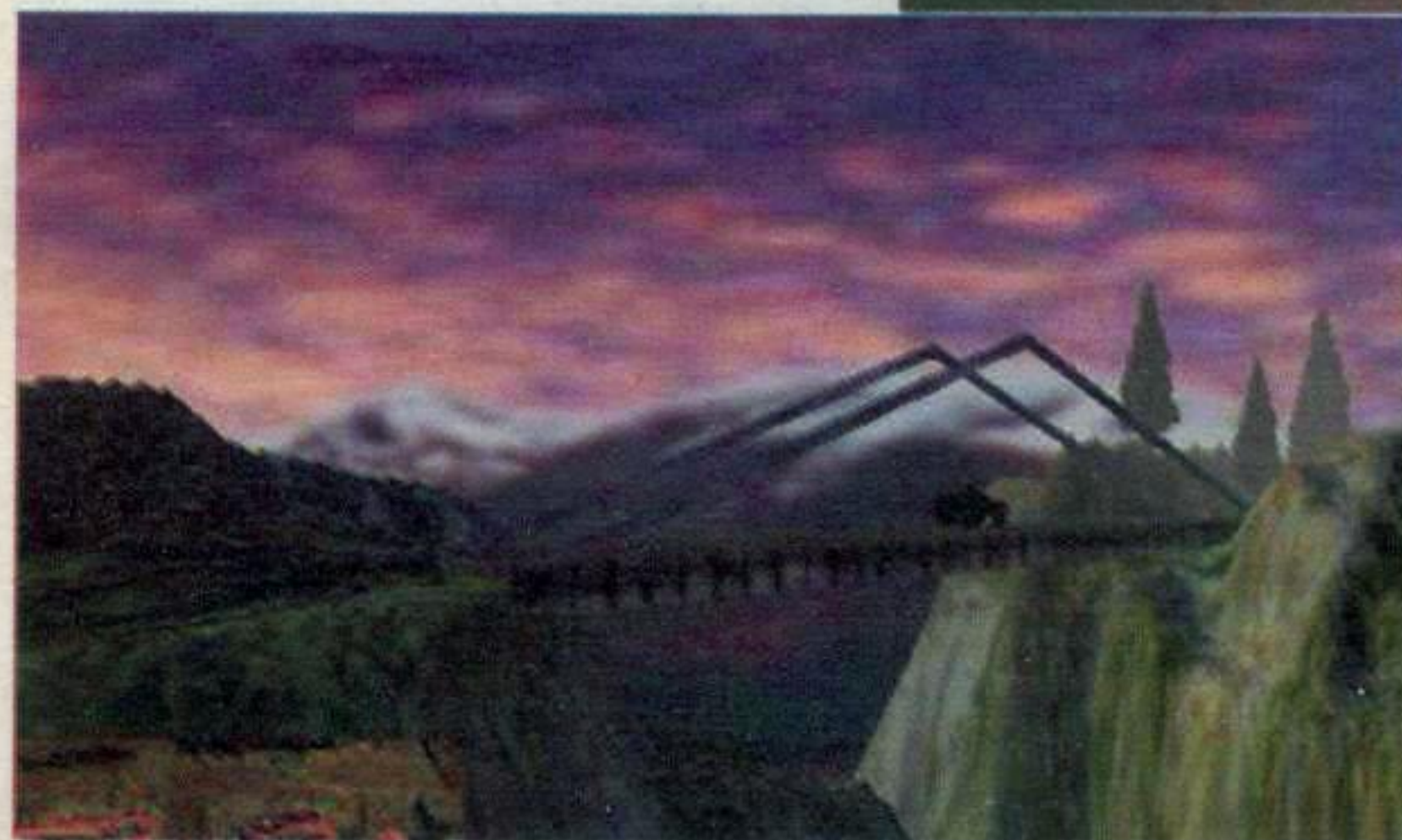
IONUȚ GHIONEA

#### Cerințe minime de sistem:

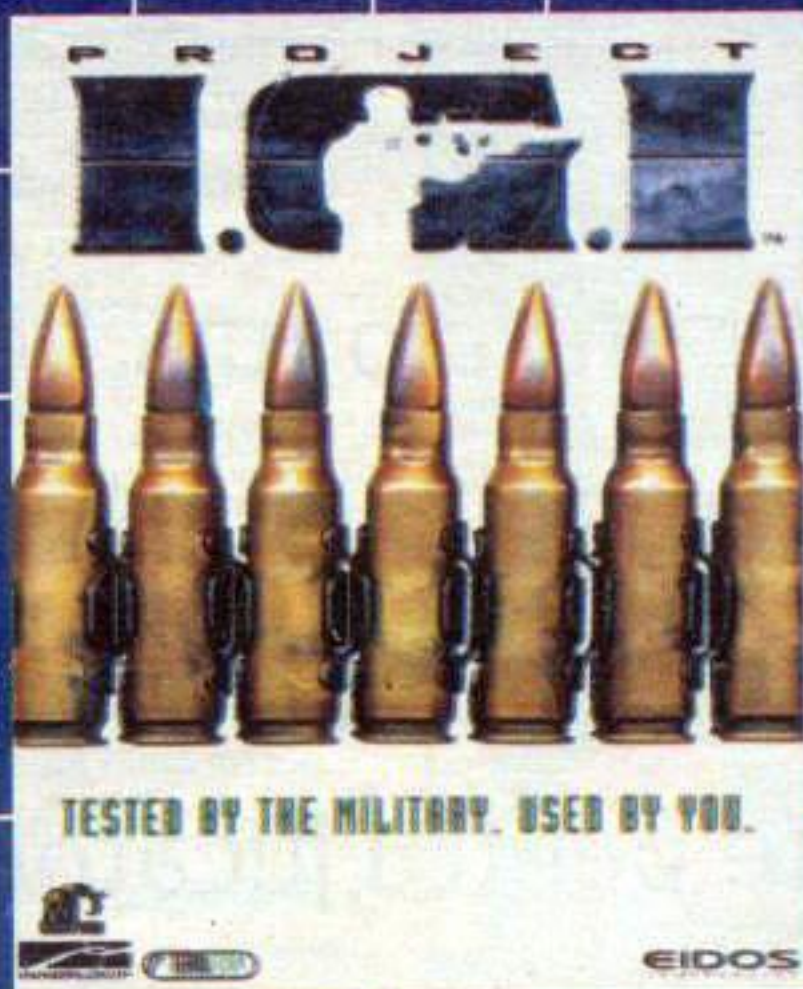
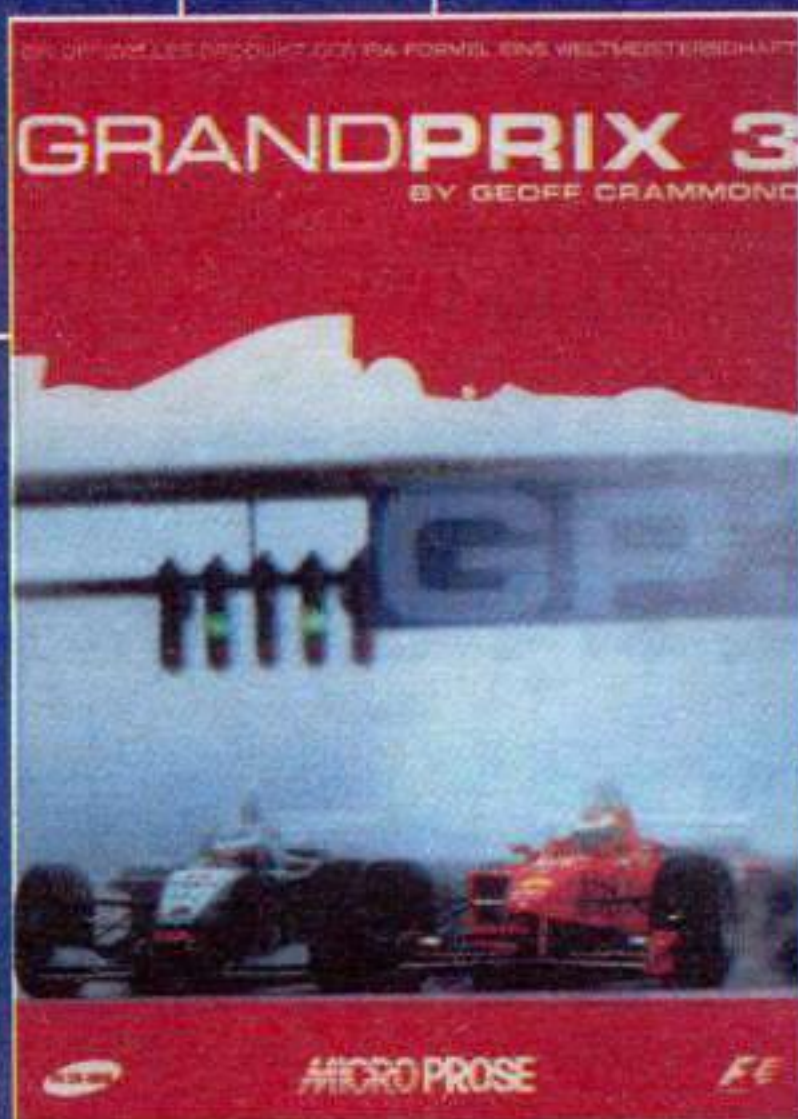
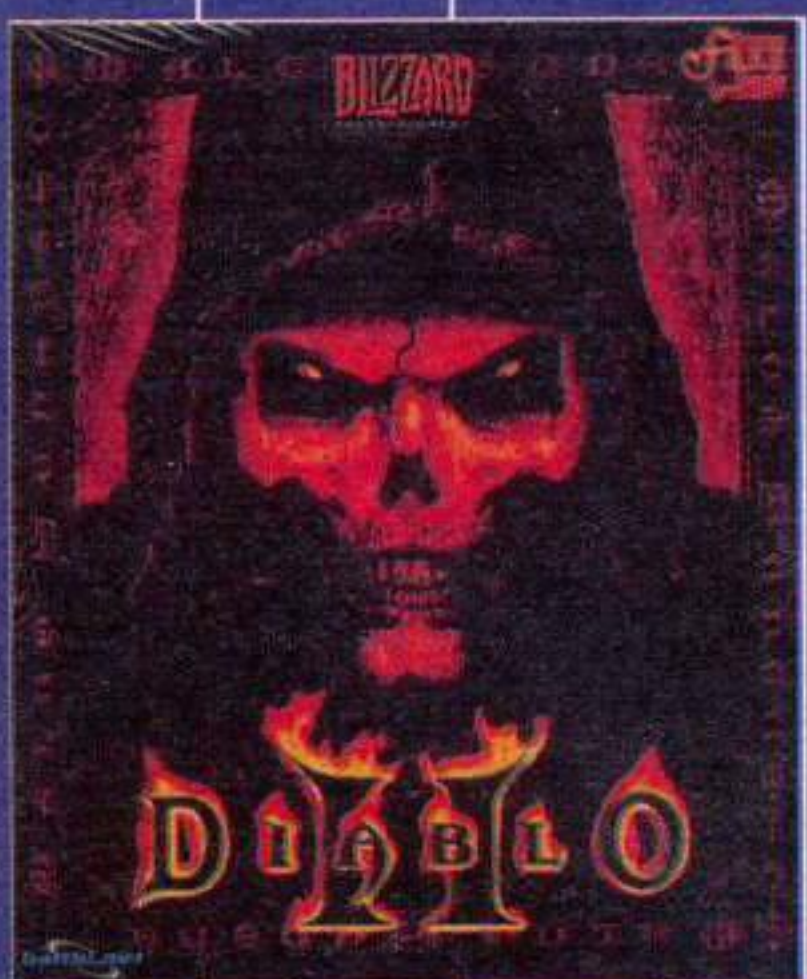
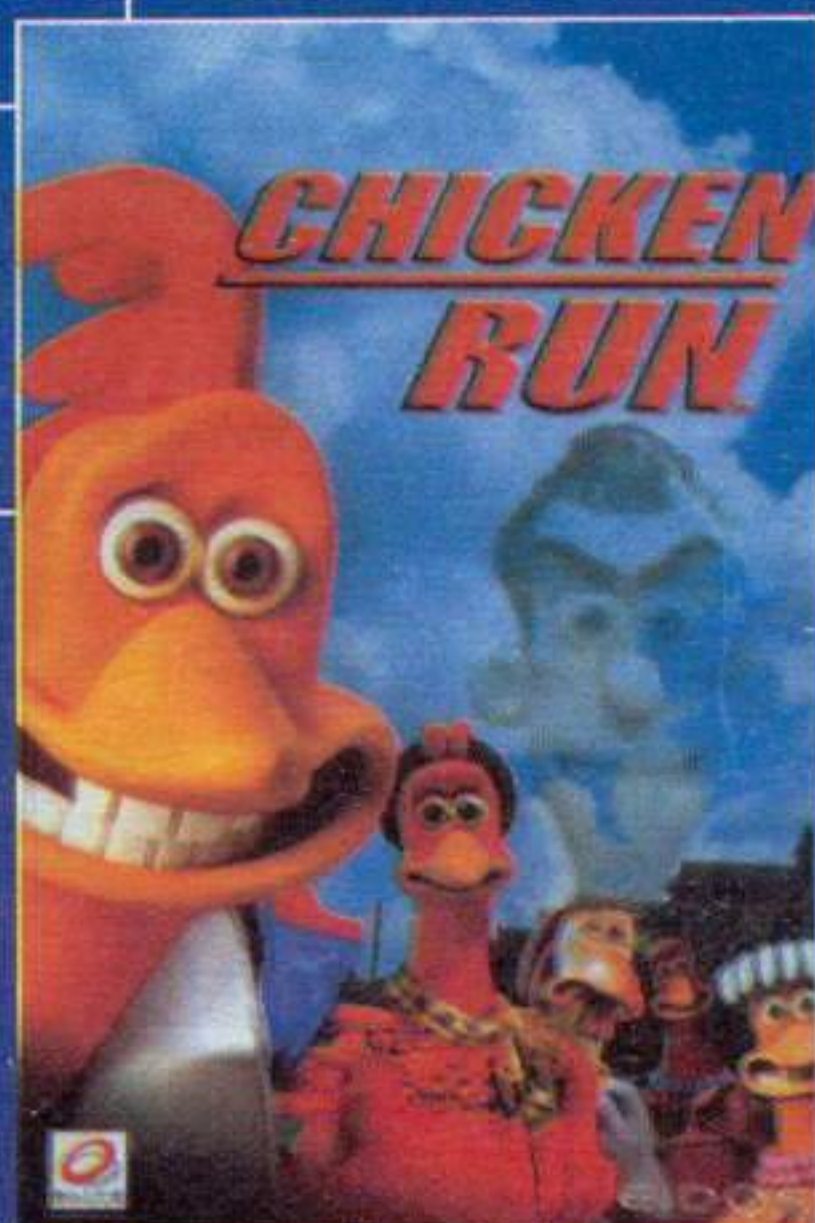
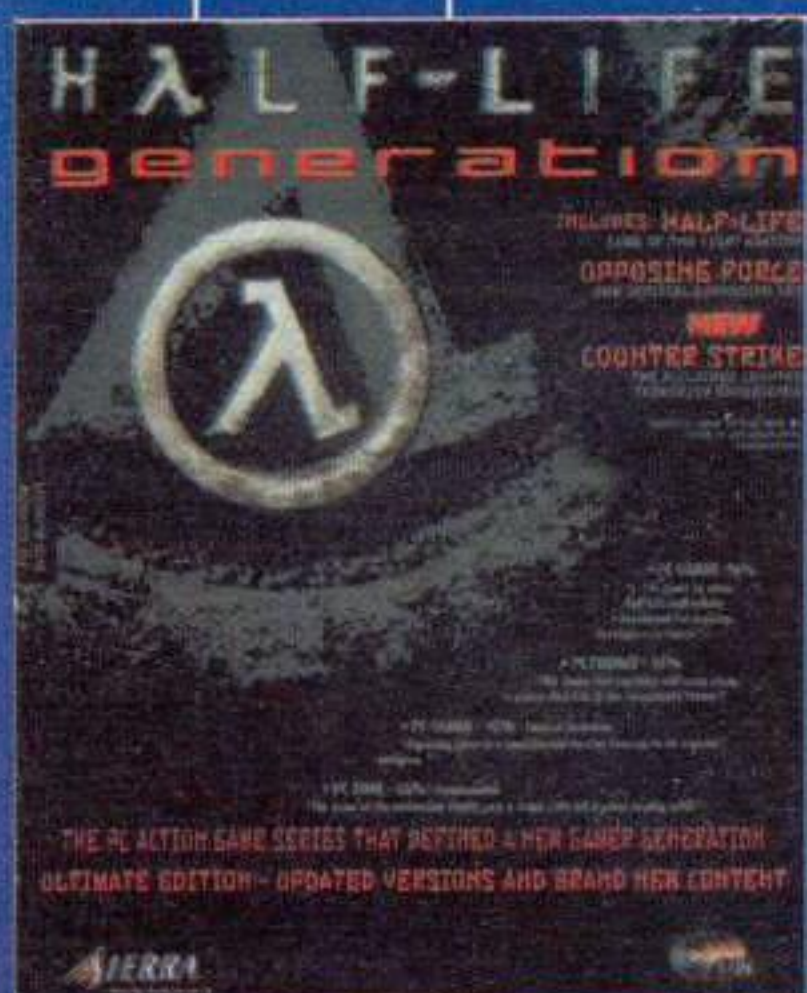
- Windows(r) 95, Windows 98 sau Windows NT 2000
- DirectX8
- Pentium MMX 166+, 64 MB RAM
- SVGA 2MB RAM, high color, 16-bit (accelerator 3D recomandat)
- 8x CD-ROM
- placă de sunet
- mouse, keyboard

**Mai multe detalii despre joc puteți afla de la:**

<http://www.activisionvalue.com>, <http://www.funlabs.com>.







Ai mult de lucru!



"Vinovații" sunt chiar în fața ta!



Trebuie să ajungi la șeful cel mare!

**MONOSIT**  
**COMIMPEX**

București, Splaiul Unirii nr. 4,  
bl. B3, sc. 2, ap 10..  
tel: 01-3302375, fax: 01-3306351  
e-mail: monosit@rdsnet.ro



# Scandalul Savegame



IMEDIAT SE TERMINĂ

Dacă dl Kabuto atacă,  
drăguțul nostru luptător Mecc  
ne va părăsi și vom putea relua  
din nou întregul nivel.

Din ce în ce mai des, jocurile fără o funcție inspirată de salvare - *Giants*, *Hitman*, *Project: I.G.I.*, *Vampire* - provoacă nemulțumiri în rândurile comunității jucătorilor. PC Games află cât de importantă este pentru jucători funcția de salvare și de ce unii producători renunță la această opțiune.



**ALIENS VS. PREDATOR**

Producătorii au vrut să ofere tensiune fără funcția quicksave. Încercarea era să devină un eșec; pentru majoritatea cumpărătorilor nivelele au fost prea dificile.

**C**ine nu a pățit-o până acum? După o jumătate de oră de acțiune continuă, după râuri de transpirație, aveți în sfârșit obiectivul în fața ochilor. Un singur, un ultim obstacol, dar când observați umbra ce se înalță după un zid e deja prea târziu. O clipire de armă și eroul dvs. își dă ultimul suflu a existenței sale virtuale. Bodogănind, începeți din nou nivelul. Nu aveți altă alegere, întrucât n-a existat posibilitatea de a salva stadiul jocului înainte de trecerea în neființă a alter ego-ului dvs. Salvarea oriunde și în orice moment a devenit în zilele noastre un standard în multe genuri. Nu a fost întotdeauna așa: în clasici de arcade ca R-Type sau highlight-uri de console ca Super Mario Bros, maniacii jocurilor trebuiau să se descurce cu un număr limitat de vieți virtuale. Dacă acestea se epuizau, trebuia să o ia din nou de la început. În zilele noastre, majoritatea comunității jucătorilor nu vrea să se mai dispenseze de o funcție de salvare; peste 68% din

participanții la chestionare își doresc posibilitatea de a salva oricând stadiul jocului. De ce însă acest feature lipsește atât de des? Ne răspunde Jason Kingsley de la studioul britanic Rebellion, care cu ceva timp în urmă a trebuit să îndure multe critici datorită jocului de acțiune 3D Aliens vs. Predator: „Jocul vroia să înspăimânte. Ne-am gândit că dacă s-ar face doar tot câțiva pași și s-ar salva de fiecare dată înainte a vedea ce se află după colț, s-ar

**VAMPIRE**

Palpitantul RPG al lui Nihilistic salva în mod automat stadiul de joc, după fiecare capitol sau în tabără. Luptele uneori deosebit de încinse au adus mii de „decese” virtuale și au frustrat jucătorii.

## Scădere de puncte

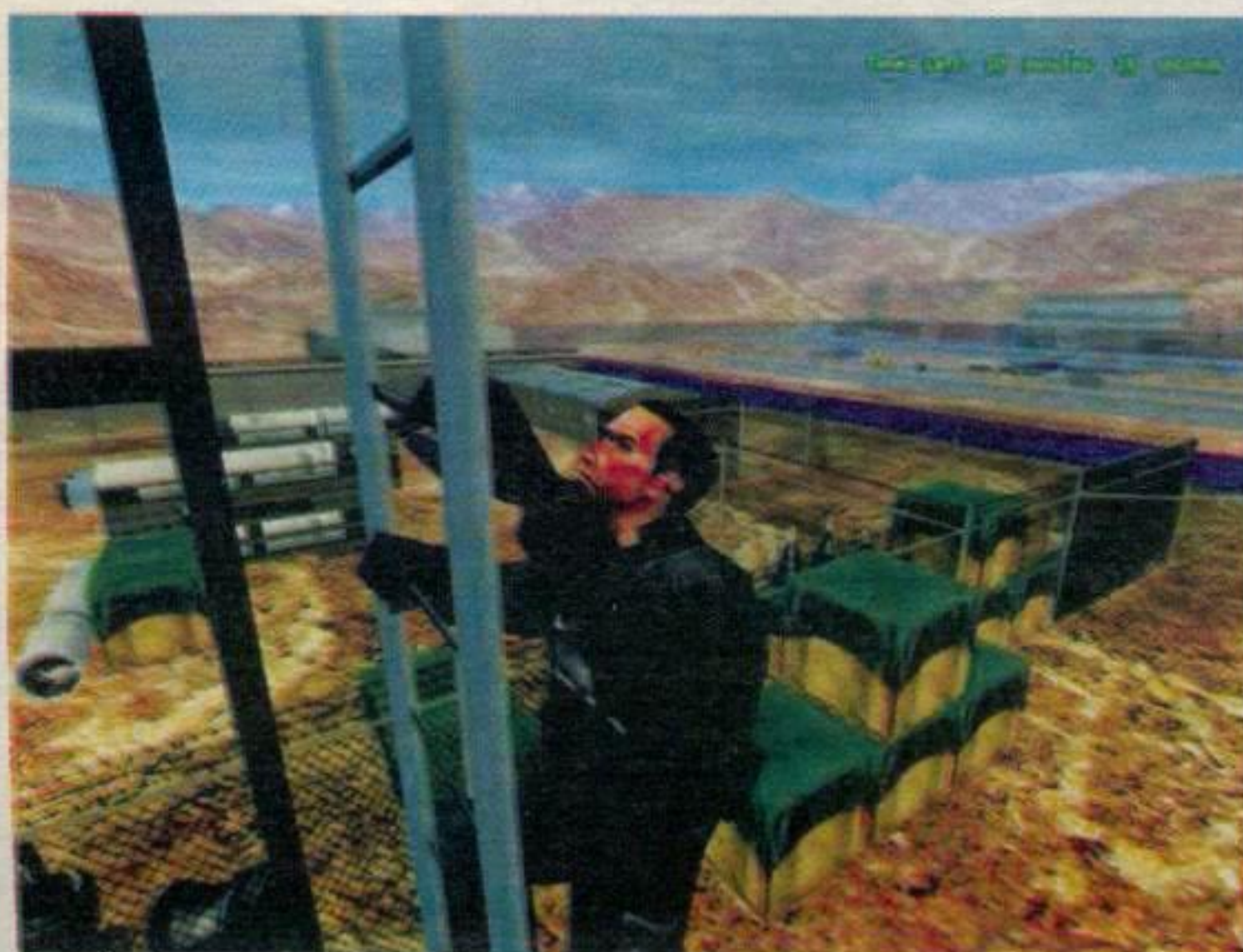
De ce PC Games a depreciat Giants - Citizen Kabuto și de ce creatorii jocului de acțiune mai pot spera la lauri.

Trei campanii variate, grafică cu culori pompoase, lupte pline de acțiune și totuși doar 78 de puncte? Testerul Georg Valtin de la PC Games vă oferă explicația pentru cele opt procente scăzute: „Neajunsurile distrug elementele bune ale jocului. Lipsa funcției de salvare macină nervii în misiunile lungi și destul de dificile.” Oare producătorii de la Planet Mood Studios au vrut să compenseze durata mică de 20 de ore de joc prin sporirea gradului de dificultate? În opinia PC Games, acest lucru nu poate fi scopul misiunii. De aceea cere un ajutor care trebuie să sosească. După cum PR managerul Mike Hesse ne-a asigurat deja în numărul trecut, programatorii lucrează deja la un patch, care va cuprinde și această opțiune de a salva în orice moment. Matt Findley de la Interplay însă rămâne în continuare ferm convins că soluția inițială ar fi cea mai bună: „Adevărații jucători ne înțeleg conceptul. Ca de fiecare dată, cei mai mulți sunt mai degrabă interesați de o parcurgere rapidă a jocului decât de o experiență bună de joc. Eu nu cred că gamerii veritabili vor instala acest patch.” Nu putem fi de acord cu această părere, dar sperăm că Giants va deveni cu ajutorul update-ului un joc de clasa întâi, ceea ce de fapt ar fi trebuit să fie, înscrindându-și un punctaj corespunzător.



**GIANTS** De multe ori, Mecșii o duc inutil greu pe planeta Majorca.



**PROJECT: I.G.I.**

Și shooter-ul lui Eidos ar fi merita un punctaj mai mare, cu o funcție bună de salvare. Poate că vor reuși cu patch-ul pe care creatorii de la Innerloop ni l-au promis.

pierde foarte mult din atmosfera tensionată a jocului." MarS, un membru al comunității on line PC Games, le dă doar parțial dreptate programatorilor: „Diferitele nivele au devenit într-adevăr mai incitante, dar după 20 de încercări a devenit deja de-a dreptul enervant.” Această părere este împărtășită de mulți cumpărători ai first person shooter-ului, așa că după câteva proteste cei de la Rebellion au livrat un patch care a eliminat problema salvării. „Mulți au fost frustrați pentru că nu puteau trece mai departe. La proiectele viitoare cu siguranță nu vom mai repeta această greșală”, promite Kingsley. Și producătorii ego shooter-ului **Project: I.G.I.** au recunoscut: „Inițial, nivelele din jocul nostru trebuiau să fie scurte și intense. Dar dacă mă gândesc bine, trebuie să recunosc că misiunile au devenit într-adevăr prea lungi. După ce investești atât de mult timp, este într-adevăr frustrant să te îneci chiar la liman.” În consecință, un update va completa opțiunea a cărei lipsă a fost deplânsă de atât de mulți jucători. O experiență asemănătoare au făcut-o și programatorii lui **Vampire: The Masquerade** de la Nihilistic. Așteptata funcție de salvare a sosit și aici prin intermediul unui patch, cu toate că președintele lui Nihilistic, Ray Gresko, e de părere că „**Vampire** se putea juca foarte bine și fără sprijinul acestei funcții.” Nenumărații expeditori ai mail-urilor de protest

sunt de altă părere.

Dar oare își are tot timpul rostul o funcție de savegame? „Evident, există programe care nu necesită așa ceva, Tetris sau alte minijocuri de acest gen, la care forța mânăitoare este punctajul maxim”, spune Jason Kingsley. NaliWarCow și BlackRaven fac adăugiri listei din forumul PC Games: „La jocuri sportive mai bine nu. Închipuiți-vă cum ar fi dacă s-ar putea salva în **FIFA** în clipa șutului spre poartă.” „Simulatoarele nu au nevoie de așa ceva. Mi s-ar părea deosebit de comic și ar putea să deranjeze și atmosfera.” Înseamnă asta că salvarea ar putea ruina tensiunea din jocuri? „Știu

**FINAL FANTASY**

Japano-RPG-ul lui Square utilizează puncte de salvare, un element tipic al jocurilor pe consolă.

## Soluția perfectă?

De-a lungul anilor, designerii de jocuri au inventat cele mai variate posibilități pentru evitarea frustrării jucătorilor. Vă prezentăm cele mai utilizate metode de salvare, cu avantajele și dezavantajele acestora.

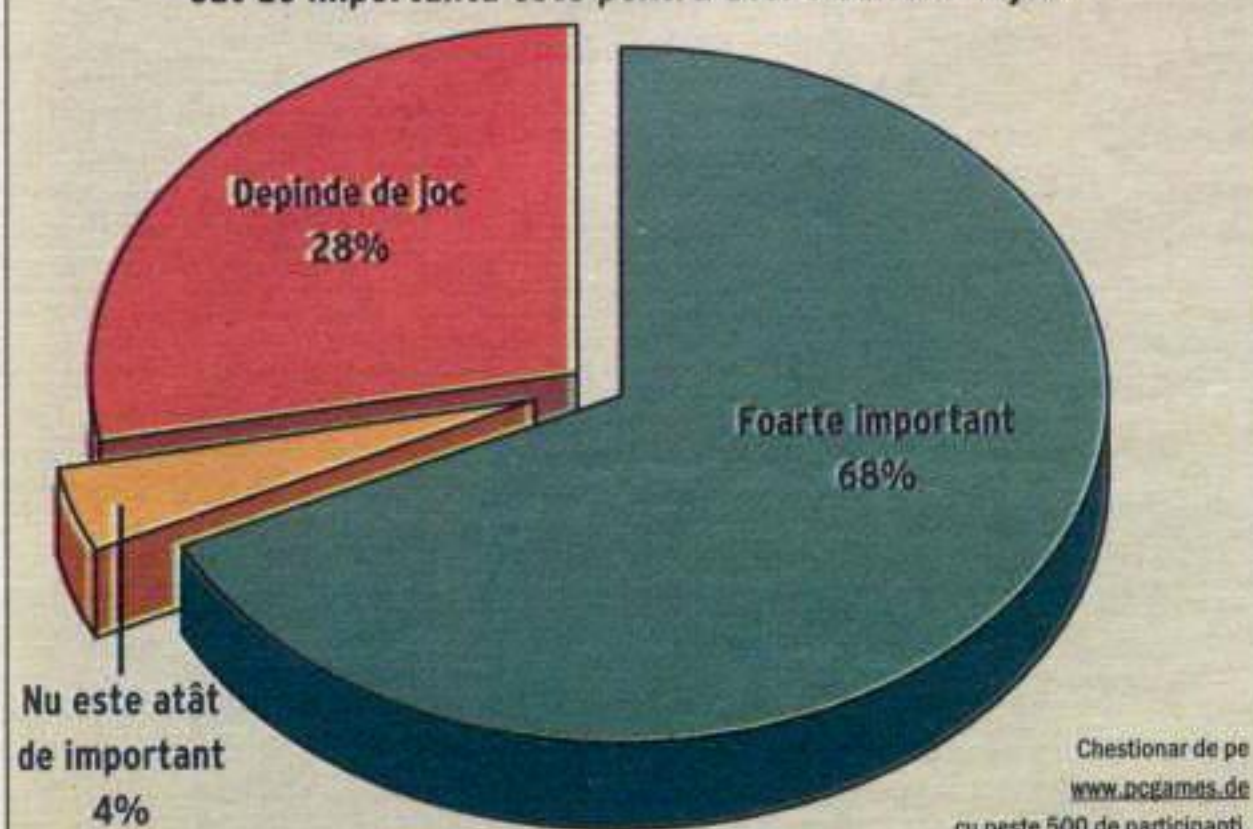
Sistem	Avantaj	Dezavantaje
Salvare oricând	O practică obișnuită îndeosebi la jocuri de acțiune și de strategie, care dă jucătorului posibilitatea de a avea cea mai mare libertate. Acesta poate decide singur unde și când vrea să salveze.	Conduce la o atitudine de salvare permanentă. Face unele pasaje prea simple sau fură multă tensiune din aventură.
Puncte de salvare	În unele programe, jucătorul nu-și poate salva jocul decât în puncte speciale. Tensiunea se amplifică: „Oare mai ajung până la următorul savepoint?”	Este enervant dacă savepoint-urile se află la distanțe prea mari, deoarece trebuie să repetați de mai multe ori scena.
Salvare după misiuni	Mai ales simulatoarele și jocurile de sport nu permit savegame-uri decât în pauzele de joc, între misiuni sau după încheierea unei curse.	Pune jucătorul în fața celei mai mari provocări. Poate fi deosebit de frustrant, dacă misiunile necesită mult timp.



## Un vot hotărâtor

Potrivit chestionarului nostru, două treimi dintre cititori ar dori să-și poată salva tot timpul și oriunde stadiul.

Cât de importantă este pentru dvs. o salvare în joc?



„**Quicksave** este obligatoriu!

Dacă producătorii nu pot învăța asta, ar trebui muștrați”.

(BlackRaven, în forumul PC Games)

din proprie experiență că salvez din cinci în cinci minute, dacă am această posibilitate. Bineînțeles, astfel îmi răpesc puțin din satisfacția pe care mi-o poate oferi jocul. Dacă un atac eșuează, pot să continui”, spune Joker. Canardo a găsit soluția: „Cred că oamenii pot decide singuri ce le face satisfacție și ce nu. Dacă vreau o provocare, pur și simplu nu voi salva.” Bineînțeles, cunoașterea faptului că după primul colț ar putea pândi „moartea” sigură oferă mai multă tensiune. Dar duelul care la început este palpitant devine enervant și plictisitor după mai multe duzini de încercări eșuate. Acest lucru a ajuns și la producătorii jocului de acțiune cu atentări **Hitman: Codename 47**. „Unii jucători s-au bucurat de dificultate, dar majoritatea s-au enervat”, recunoaște Karsten Hvidberg de la echipa daneză de programatori IOI. Totuși, se pare că nu va mai urma nici un update. „Suntem deja complet implicați în lucrările la continuarea jocului, dar în viitor vrem să facem treabă mai bună. **Hitman 2** va conține probabil puncte de salvare.”

„**Quicksave** este obligatoriu! Dacă producătorii nu pot învăța asta, ar trebui muștrați” (BlackRaven). PC Games nu

ar merge atât de departe, dar vom depuncta în continuare jocurile, dacă funcția insuficientă de salvare devine un element perturbant al jocului. Iar dacă producătorii vor soluționa problema printr-un patch, vom mări punctajul în mod corespunzător.

RÜDIGER STEIDLE  
ANDREI RITOK-SCHOTSCH

### DIABLO 2

Nici cu soluția de salvare a RPG-ului de succes al lui Blizzard nu au fost mulțumiți toți jucătorii.

## Punctul de vedere al producătorului

Quicksave are o influență mare asupra echilibrului jocului și de aceea trebuie planificat încă de la început în conceptul de joc.

Cât de mult timp răpește de fapt integrarea unei funcții de salvare într-un joc?

Veteranul acestei industrii, Teut Weidemann de la echipa germană de producători Wings Simulations (Panzer Elite), ne poate spune mai multe la acest subiect: „Acest lucru depinde înainte de toate de cât de mult poate influența gamerul lumea de joc.

În ego-shootere în care mediul este fix, adică nu trebuie ținut cont decât de poziția unor monștri și a armelor suplimentare, acest lucru nu este o problemă. Dacă însă se poate salva în mijlocul acțiunii, este mai complicat; ce să se întâmple cu racheta care tocmai a fost lansată spre jucător? În programe mai complexe, ca RPG-urile, e chir mai dificil; cantitatea de date este atât de mare, încât câteva salvări pot deveni aproape la fel de mari cât datele jocului instalat.” De o astfel de funcție trebuie să se țină cont încă de la începerea designului jocului, opinează Teut, care adaugă: „Mi-a lipsit foarte mult posibilitatea de salvare la Project I.G.I. și de aceea l-am jucat cu cheat-uri. Dar cu un In-Game-Save aș fi terminat probabil prea repede.”



# Xbox



Însuși Bill Gates a prezentat publicului de la expoziția de calculatoare CES din Las Vegas, **Xbox**-ul ca fiind viitorul jocurilor video. Se va concentra oare acum **Microsoft** doar asupra lui Xbox? Sau cei din Redmond vor dansa din plin la ambele nunți? Noi am vrut să ne lămurim: în interviul exclusiv al **PC Games**, purtătorul de cuvânt al **Xbox**, Boris Schneider-Johne, ne destăinuie planurile gigantului de software.

**P** **C GAMES:** Ce sistem de joc are prioritate în proiectele de viitor ale Microsoft: Xbox, PC sau ambele platforme? Care este influența pe care o va exercita această strategie asupra studiourilor de producție ale Microsoft (Ensemble Studios, Bungee, Acces etc.)?

**BORIS SCHNEIDER-JOHNE:** Microsoft produce pentru ambele suporturi și scoate pe piață aproape de două ori atâtea jocuri ca până acum. Proporțiile sunt de aproximativ 50:50. **Halo** este singurul nostru produs compatibil cu ambele platforme, dar cele două versiuni se deosebesc în anumite privințe. De exemplu, nivelele variantei create pentru Xbox nu sunt atât de cuprinzătoare ca și cea creată pentru PC, iar controlul este configurat pentru Controller. În plus, consola nu va beneficia de suport Internet.

**PCG:** Se va implica Microsoft mai mult pe piața jocurilor? Creșterea achizițiilor și contractele încheiate cu producătorii sugerează acest lucru.

**BSJ:** Da, jocurile sunt importante pentru noi și ne vom extinde oferta. În prezent există nenumărate jocuri PC în construcție, multe dintre ele nefiind încă anunțate. **Dungeon Siege** și **Freelancer** sunt deja două produse de excelență calitate pentru 2001. Mari speranțe avem și cu **Mech Commander 2** și **Train Simulator**. Anul acesta vom scoate pe piață în jur de douăsprezece titluri noi, de la colecții de jocuri de cărți pentru jucătorul de ocazie, până la **Freelancer**, care după părerea noastră este cel mai complex joc apărut vreodată.

**PCG:** Nu trebuie să ne temem că jocurile de PC deja anunțate vor fi transformate pentru Xbox?

**BSJ:** În nici un caz. **Halo** va apărea în variante paralele, pentru ambele suporturi. Producătorii noștri lucrează masiv atât la jocuri PC, cât și la cele pentru Xbox. Digital Anvil (**Freelancer**) lucrează, de exemplu, de peste un an la un joc pentru Xbox, ținut încă în secret.

**PCG:** Nu va avea Xbox de suferit datorită dezvoltării continue a Direct X în materie de grafică, sunet, control etc., astfel încât să fie în curând depășit de PC?

**BSJ:** Direct X este un standard de programare care se dezvoltă în continuare prin colaborarea dintre Microsoft și Industrie, fiind



**EXCLUSIV**

Microsoft dă lovitură cu Munch's Oddysee și eroul său Abe.

extins pentru a îndeplini funcțiunile dorite. Astfel, va fi posibilă programarea pentru mii de configurații PC diferite. Cu toate că jocurile pentru Xbox se inscripționează încă prin Direct X, această situație se va schimba în următorii ani, iar

posibilități încă inexistente în domeniul PC.

**PCG:** Care sunt aceste posibilități?

**BSJ:** Gamepad-ul va dispune de încă două mufe, lucru care va permite și conectarea altor aparaturi. Concret, ne gândim la handsets. Dacă, de exemplu, doi jucători folosesc același Xbox pentru rularea unui joc de F1, fiecare va fi în legătură directă cu echipa de la boxe fără a auzi și indicațiile destinate celuilalt. Mai planificăm și o cameră de luat vederi care să filmeze fața jucătorului, pentru a o plasa într-un joc. Prin vânzarea licenței însă vor apărea și alte aparate, de exemplu volane.

**PCG:** Se limitează Xbox la tipul

jocurilor clasice pentru consolă (Jump & Run, sport și curse, RPG-uri), sau se vor produce, de exemplu, și simulatoare sau jocuri de strategie?

**BSJ:** Vom acoperi cu siguranță întreaga gamă a jocurilor de consolă, dar, împreună cu producătorii, preconizăm crearea unor noi mixaje de genuri și chiar de noi genuri, ce nu se găsesc încă pe nici un tip de suport; realizarea acestor proiecte ne este permisă de calitățile tehnice ale Xbox. *Munch's Oddysee* nu poate fi

**WAITING 4 U**

În ciuda bârfelor care circulă, versiunile *Halo* pentru PC și Xbox vor fi ușor diferite.

## Dungeon Siege și Freelancer sunt două titluri de primă mână în oferta anului 2001.

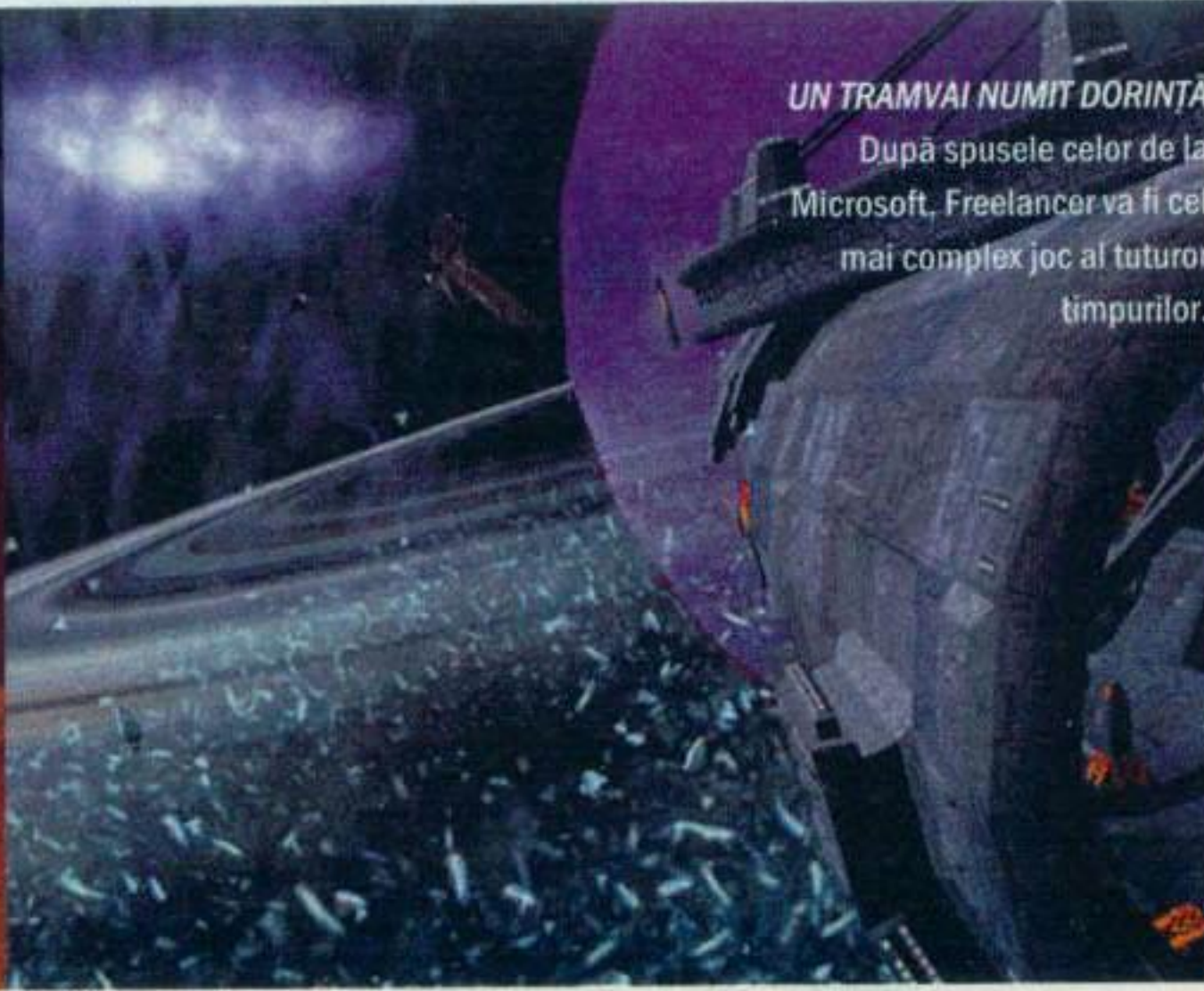
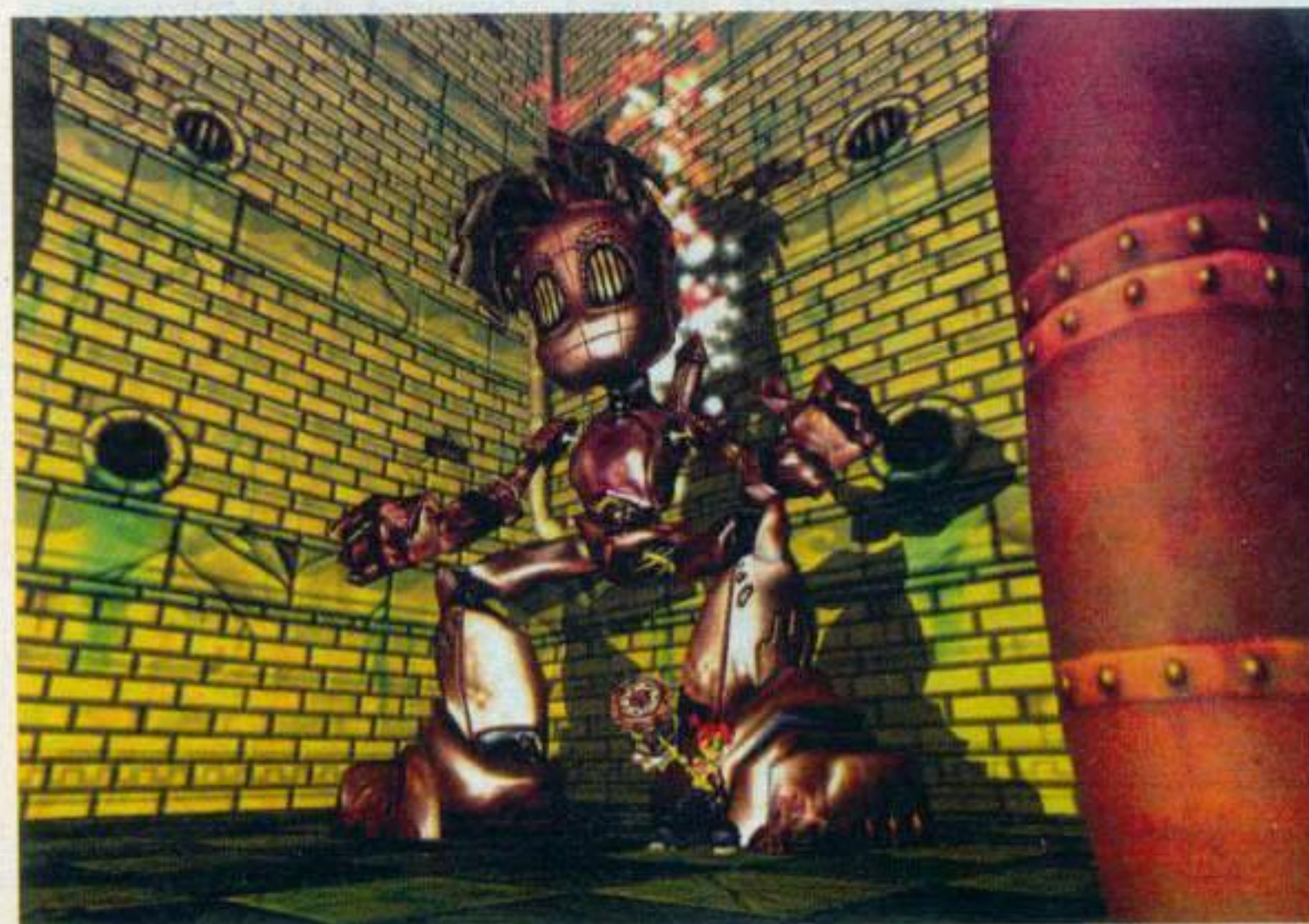
producătorii vor fi în directă legătură cu chip-ul Xbox, exact ca la orice altă consolă. Programarea făcută direct prin chip va ridica plafonul funcționalității la un nivel superior, ceea ce va permite și pe viitor producerea unor jocuri de înaltă clasă din punct de vedere tehnic. În plus, Xbox oferă mai multe posibilități în comparație cu Controller,

## E greșit a crede că jocurile pentru cele două suporturi sunt construite în paralel.

încadrat în categoria clasicilor, ba chiar va oferi un gameplay inovativ. În principiu, dorim să acoperim toate genurile.

**MIC, DA' VOINIC**

La prezentarea oficială a Xbox la târgul de entertainment CES, convingătorul demo din *Malice* a făcut furori.

**UN TRAMVAI NUMIT DORINȚĂ**

După spusele celor de la Microsoft, *Freelancer* va fi cel mai complex joc al tuturor timpurilor.



Elementul hotărâtor este cum se va putea juca jocul pe un televizor prin controller-ul nostru și dacă acest lucru va fi

posibil și în variantă splitscreen. Într-un cuvânt, produsele noastre trebuie să fie de aceeași calitate ca și cele create pentru console. Un *Age of Empires* sau un *Command & Conquer* nu merită convertite 100% numai și datorită structurii meniului.

**PCG:** Cum intenționați să rezolvați problemele de control în cazul ego-shootere-lor, având în vedere lipsa mouse-ului și a tastaturii?

**BSJ:** Faptul că ego-shootere-le pot funcționa pe o consolă a fost demonstrat de Nintendo și încă prin câteva titluri de renume. Producția trebuie să îmbine pur și simplu principiile după care funcționează consola și controller-ul. Nu are nici un sens să modificăm controlul tipic acestui gen, tastatură + mouse. De altfel, regula de bază este de a converti în sistem Xbox doar dacă modificarea are într-adevăr vreun rost și dacă versiunea este astfel creată încât să corespundă din punct de vedere calitativ și al gameplay-lui standardelor impuse de consola noastră. Aici este de fapt și deosebirea ce apare între cele două versiuni apărute sub același titlu.

**PCG:** Proiectează deci Microsoft soft-uri care să fie compatibile doar cu Xbox, fără variantă PC? Va exista o ordine prestabilită în care să apară cele



**INIȚIAT ÎN TEMATICĂ** Boris Schneider-Johne este ofițerul de presă însărcinat cu prezentarea Xbox.

## Între versiunile Xbox și PC ale Halo vor exista câteva diferențe.

două versiuni?

**BSJ:** Nu. *Mancho's Odyssey* este până în prezent singurul joc care va apărea doar în varianta Xbox. Jocurile vor ieși însă pe piață de îndată ce vor fi terminate, în această privință Microsoft nefăcând vreo diferență.

**PCG:** Până în ce punct este comună crearea versiunilor PC și Xbox sau se bazează ambele pe aceeași tehnică?

**BSJ:** Prezumția cum că noi am crea cele două versiuni în paralel este greșită din start. Jocurile Xbox sunt create și optimizate special pentru consolă, vor rula direct de pe DVD și vor fi altfel controlate, performanțele acestora fiind atât de ridicate încât va dura circa doi ani până ca aceste programe să ruleze pe orice PC din comerț. Diferențele de ordin tehnic dintre cele două platforme sunt pur și simplu prea mari. Bineînțeles că vor exista elemente asemănătoare precum ideea de joc, level design sau story, dar discrepanțele vor fi din ce în ce mai mari în materie de control, meniuri, grafică etc. Producția pentru consolă este optimizată pentru un sistem prestabilit, nu însă și pentru PC.

**PCG:** Plănuiește Microsoft să transpună în variantă Xbox și

jocuri produse special pentru PC, de exemplu *Commandos* și *Diablo 2*, sau se interesează doar de jocuri întru totul noi sau de cele din producție proprie?

**BSJ:** Nu vom transpune soft-urile actuale în variantă Xbox decât dacă prin acest lucru vom reuși să oferim un plus față de varianta originală. Un exemplu îl constituie *Tony Hawk's Pro Skater 2*, a cărui variantă Xbox va avea o grafică superioară și mult mai multe nivele.

**PCG:** Cum privește Microsoft viitorul simulatoarelor și a jocurilor de acțiune spațială a la

nu au efect asupra jocurilor în producție, deoarece au fost concepute ușor inferior standardelor solicitate de Xbox, ceea ce înseamnă că urmează o acțiune de optimizare a acestora. Modificările de ultimă oră au o cauză simplă: diferența între cele 250 de milioane de poligoane/sec. și cele 300 de milioane de poligoane/sec. este infimă în ce privește calitatea jocului, în schimb cei 300 MHz solicită mult mai tare chip-ul și-l supraîncălzește.

**PCG:** Pentru variantele Xbox nu se vor livra patch-uri, ceea ce înseamnă că nu sunt permise

## Vom continua investițiile în domeniul simulatoarelor.

Starlancer? Va investi Microsoft și în aceste domenii sau arată cifra de vânzare a soft-urilor *Starlancer*, *Crimson Skies* etc. că pe viitor va scădea interesul pentru această ramură?

**BSJ:** Suntem mulțumiți cu cifra de vânzare din acest domeniu, de aceea vor continua investițiile în acest segment. Avem certitudinea că *Freelancer* va fi un tophit al anului 2001.

**PCG:** Producția jocurilor Xbox a început de peste un an, cu toate că finalizarea sistemelor și a graficii nu va avea loc decât peste câteva săptămâni. Nu vor avea efect asupra jocurilor deja terminate, producțiile tehnice de ultimă oră (de exemplu diminuarea chip-lui grafic de la 300 MHz la 250 MHz)?

**BSJ:** Într-adevăr, au intrat foarte multe soft-uri în procesul de producție, unele chiar de peste un an. Am cedat în jur de 2.500 de kit-uri de producție unui număr de aproximativ 200 de firme, din care sunt în lucru 100 de titluri. Până la inaugurarea Xbox ne așteptăm să avem 30-40 de jocuri. De la sfârșitul lui decembrie, chip-ul de producție este gata, rămânând de executat doar mici finisări, iar chip-ul grafic folosit până în prezent va fi înlocuit prin piesa finalizată. Modificările tehnice

greșeli. Vor profita oare și utilizatorii de PC de acest upgrade calitativ?

**BSJ:** Ar fi prea frumos ca să fie adevărat. Necesitatea patch-urilor pentru PC se datorează în proporție de 90% faptului că jocul nu rulează pe o anumită configurație sau nu este compatibil cu vreun element hardware. Xbox însă elimină această problemă. Jocurile trebuie să treacă un test de compatibilitate, iar perfecțiunea conținutului va fi asigurată de producători. Din punct de vedere tehnic, aceste jocuri nici nu acceptă patch-uri, deoarece rulează direct de pe DVD. Nu am planificat decât introducerea, de exemplu, de noi mașini sau nivele, datele de acest gen fiind inserate în placa de bază. Jucătorii PC vor depinde în continuare de patch-uri.

NICOLETA BALACI



### SAU BLACKBOX?

Designul Xbox este surprinzător de convențional, însă conținutul surclasează rivalii Sony și Sega.



# Vulturii dau târcoale



**Topware Interactive a solicitat lichidarea și este aproape falimentară. Colaboratorii așteaptă acordul de încheiere, iar hiturile anunțate sunt sub semnul incertitudinii.**

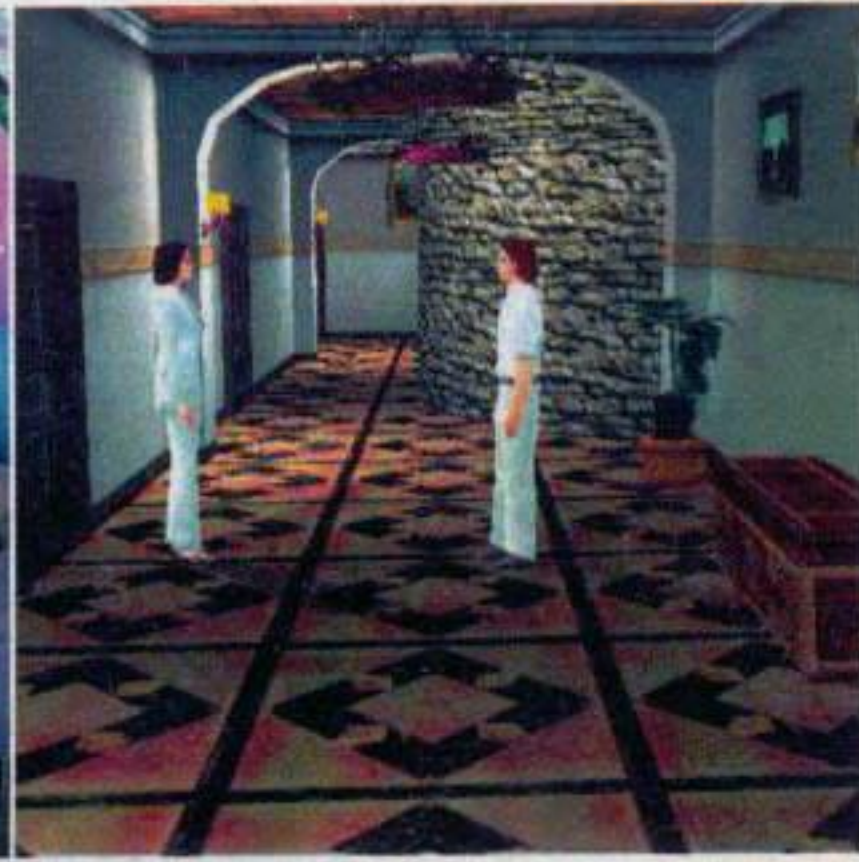
Într-o conferință de presă din 2 februarie, Topware consideră ca motiv al problemelor financiare paguba suferită în trecut, în urma acțiunilor oneroase ale unui consilier extern. Se invocă și un proces pierdut cu DeTeMedien. Topware a fost dată în judecată de către fiica Telekom, din cauza producției neautorizate de cărți telefonice tip CD-ROM, D-Info. Comerțul cu jocuri a adus câștiguri, dar nici pe departe îndestulătoare.

Acum îi amenință desființarea. Un lichidator se ocupă de Topware. Până la închidere a verificat dacă nu cumva se găsește capital ascuns, care ar putea fi valorificat, și a căutat investitori. În caz că aceștia nu se vor găsi, circa 50 de colaboratori din administrație, producție și departamentul de presă vor fi aruncați în stradă. Producătorul Achim Heidelauf subliniază că managementul se înscrie în normalitate: "Se plătesc în continuare salarii și cursul informațional este O.K. Nu peste tot treaba decurge ușor."

Marea lichidare totuși a început. Drepturile asupra titlurilor mai vechi, precum *Earth 2150*, *The Moon Project* sau *Jagged Alliance 2*, și numele de marcă ale colecțiilor de jocuri cunoscute, Gold Games, sunt respinse la fel ca și proiectele actuale. Multe firme sunt interesate de *World War 3* și de producătorii lui polonezi. "Dacă nu vom primi o sumă considerabilă, atunci nu mai înțeleg lumea", comentează Heidelauf optimist negocierile. Între timp, titlul de acțiune Iron Dignity nu mai aparține firmei Topware, întrucât studioul Artex din Frankfurt a reziliat contractul. Cu toate acestea, publicarea va avea loc cu siguranță. Destinul jocului *The Watchmaker* este însă neclar. Chiar înainte de declararea incapacității de plată, Topware a returnat drepturile germane celor de la Adventure.

NICOLETA BALACI

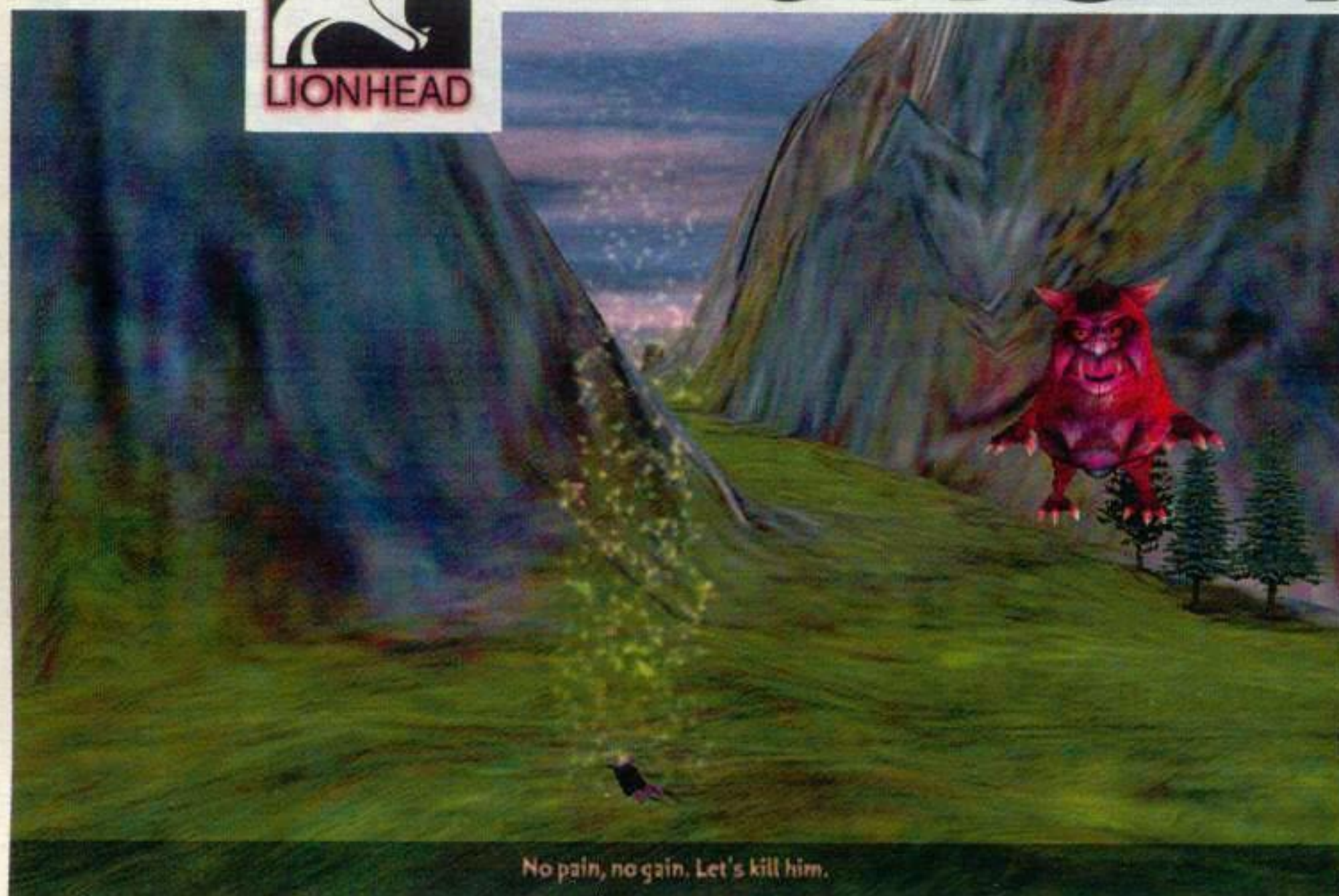
**TOATE CELE TREI** jocuri anunțate (de la stânga, *World War 3*, *Iron Dignity*, *The Watchmaker*) sunt amenințate de destine diferite.





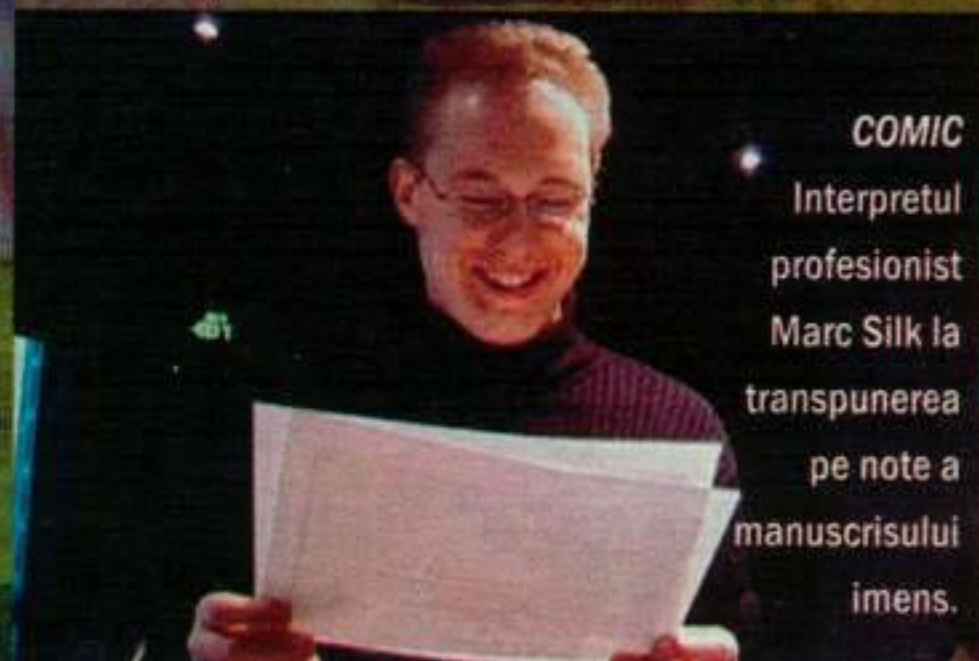


# Around the world



UN SFAT AMABIL?

Bunul îndrumător dă sfaturi, astfel ca jucătorul să nu se abată de la drumul corect.



COMIC

Interpretul profesionist Marc Silk la transpunerea pe note a manuscrisului imens.

## FĂRĂ MUNCĂ NU E IZBÂNDĂ

Îndrumătorul rău folosește zicători al căror înțeles îi dau de cap traducătorului. Oricum, sensul trebuie păstrat și în alte limbi.

Sonorizarea este finalizată. Acum urmează doar ultimele finisări ale jocului - după aceea

**Black & White** va ajunge,

în sfârșit - pe rafturile magazinelor.

**T**raducerea e gata, sonorizarea la fel. Urmează doar finisarea finală a jocului, apoi **Black&White** va apărea în sfârșit în magazine. Chiar în ziua stabilită am încheiat lucrul la **Black&White**. În afară de versiunile obișnuite în germană, franceză sau japoneză, jocul va apărea pe piață chiar și în poloneză, thailandeză sau chineză, în total în 12 limbi diferite. Traducerea nu a fost deloc ușoară, pentru că scenaristul James Leach a oferit cu cele 50.000 cuvinte practic aproape un roman. A fost greu de tradus datorită expresiilor idiomatice. Pentru a interpreta pe măsură

scenariul lui James, traducătorii au avut nevoie de poze, material video și multă imaginație.

După ce am transpus texte complete, am căutat vorbitori talentați. Ultimii se chinuiau în studioul nostru audio să ne convingă de aptitudinile lor. În Anglia nu a trebuit să așteptăm mult după persoana potrivită, pentru că o dată cu Marc Silk a apărut pur și simplu și vocea de povestitor pentru **Black&White**. Marc e de zece ani profesionist în domeniul emisiunilor radio-TV. Și-a împrumutat vocea eroilor de desene animate cum ar fi Johnny Bravo sau Scooby Doo. În afară de asta, a apărut ca Aks Moe și Tae How în "Star

Wars: Phantom Manace". Chiar și în "Chicken Run" a avut un rol mic, după cum adaugă jenat expertul. Acolo imita cotcodăcitul găinilor.

- Cum îți imaginezi vocea îndrumătorului rău în joc? întrebă James, dându-i un bilețel mângălit cu un text.

- Cam așa? răspunse Marc, interpretând scenariul cu o voce de gangster, care ni s-a părut tuturor perfectă. Alte probe nu s-au lăsat prea mult așteptate: el era Homer Simpson, Yogi Bear, un scoțian nervos și Buzz Lightyear.

Când Marc privi ecranul lui Russel și-l văzu pe bunul îndrumător al jocului în acțiune, se apucă să îl imite fără să clipească. Peter, Russel și James se priveau surprinși și nu își puteau crede ochilor. Tocmai găsiseră vocea ideală pentru cei doi îndrumători în una și aceeași persoană, lucru potrivit, de altfel, căci ambele voci izvorăsc din conștiința unui sin-

gur jucător. Echipa noastră s-a ocupat nu numai de traduceri, sonorizare sau scenariu, ci a făcut totul pentru a finisa jocul. La vremea respectivă, fiecare era preocupat să joace **Black&White**. Se întâmpla des ca programatorii să descopere lucruri pe care nici nu le bănuiau că ar fi posibile: "Priviți, nici nu am știut că aceste creaturi sunt capabile de așa ceva." Astfel de afirmații sunt la ordinea zilei. **Black&White** îi poate surprinde chiar și pe acei oameni care au participat la dezvoltarea lui timp de trei ani.

Mark Healy vorbește pe urmă solemn despre viața artificială, restul îl aprobau tăcut. La un moment dat întrerupse Mark Webley liniștea: "Poate ar trebui să ne deconectăm calculatoarele, ca să nu dispară nimic."

STEVE JACKSON

t.a. ANDREI RITOK-SCHOTSCH

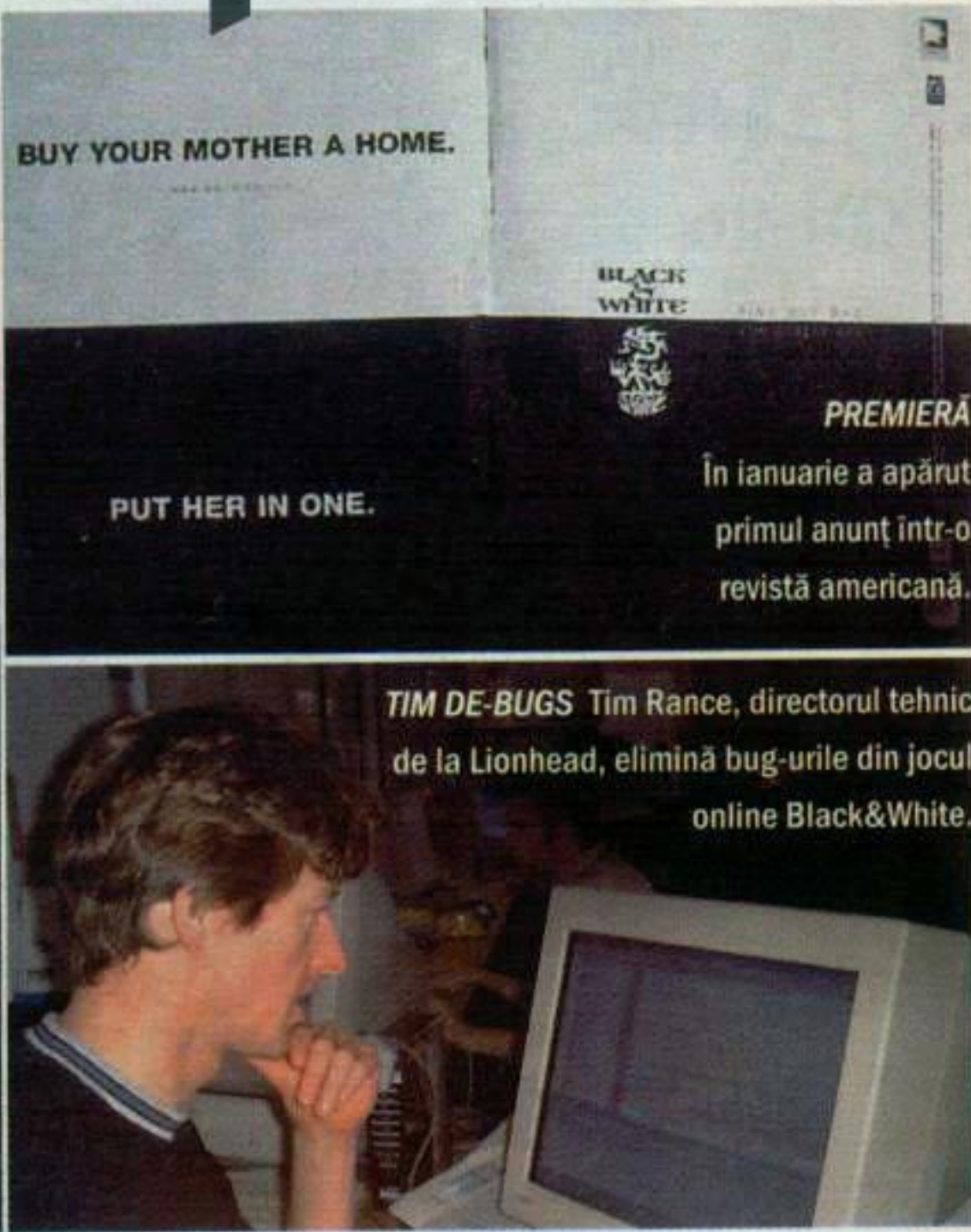
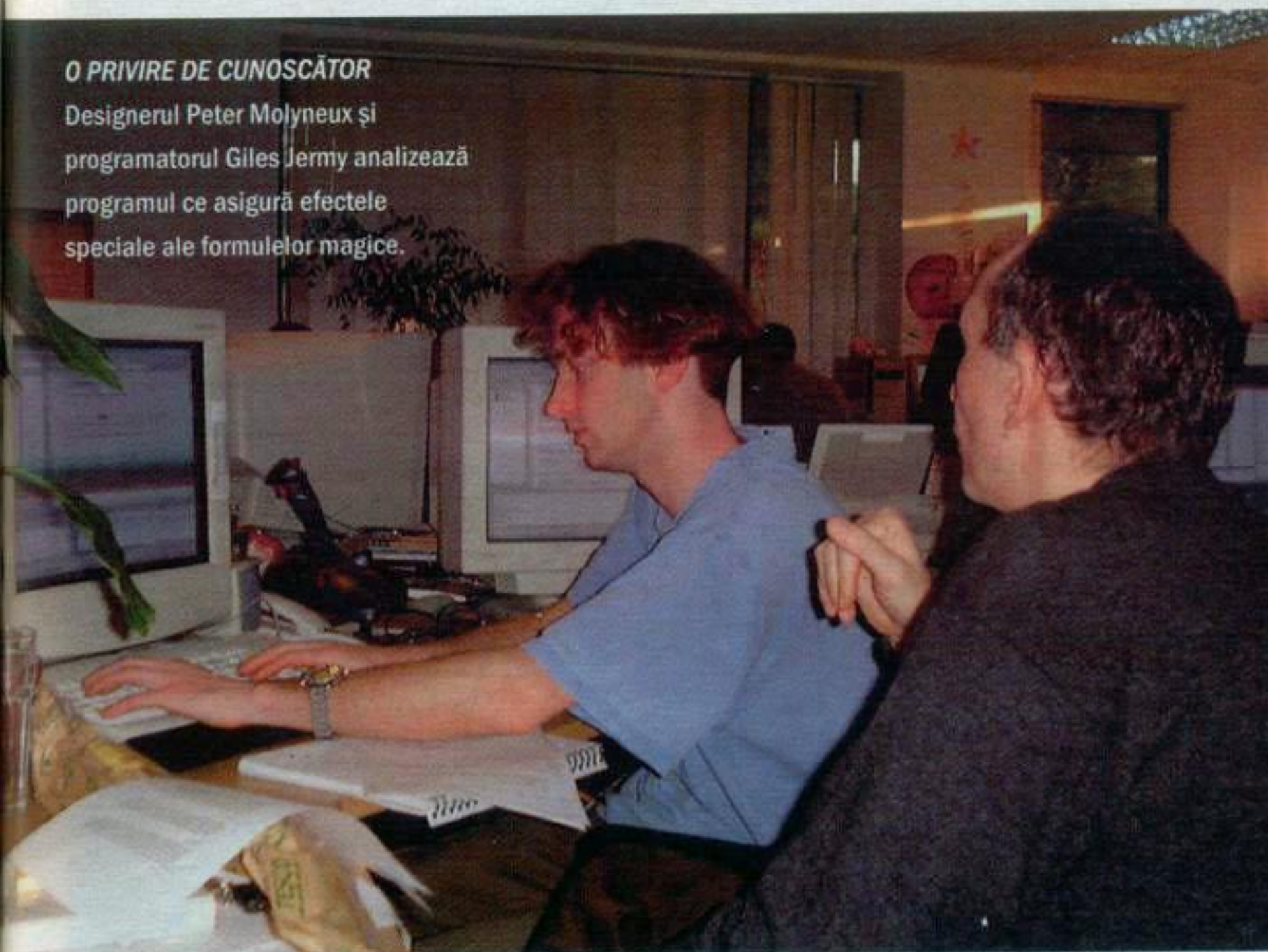




# În noaptea sfântă, misiunea a fost îndeplinită!

## O PRIVIRE DE CUNOSCĂTOR

Designerul Peter Molyneux și programatorul Giles Jermy analizează programul ce asigură efectele speciale ale formulelor magice.



**TIM DE-BUGS** Tim Rance, directorul tehnic de la Lionhead, elimină bug-urile din jocul online Black&White.

**Moș Crăciun poate să mai aștepte, curcanul n-are un gust prea bun, iar concediul e plictisitor: acestea sunt noile descoperiri ale jocului Black&White.**

**A**zi e 22 decembrie, vinerea dinainte de Crăciun și ultima zi de lucru din an. Cel puțin pentru majoritatea firmelor. La Lionhead, vacanța a trecut neobservată, în ciuda tam-tamului de-a lungul săptămânilor. A trebuit să trecem în ultima clipă chiar și peste vacanța de iarnă, cu toate că bucătarii și chelnerii pregătiseră deja curcanul pentru 60 de persoane. Lăzile cu băutură au rămas neatinsse. Au fost aruncate

pe fereastră sume imense de bani pentru premiile la tombolă. Era nevoie de acest sacrificiu, deoarece Black&White trebuia să ajungă la stadiul alfa nu mai târziu de Anul Nou.

Iar alfa înseamnă mult. Finalul execuției se apropie și departamentele de marketing urnesc producția ambalajului, reclamele în magazine, interviurile, campaniile de promovare etc. Toate acestea trebuie organizate înainte de publicare, ca să aibă efect la momentul potrivit. Vă sunt și dumneavoastră familiare aceste campanii publicitare, care au mereu loc în reviste, iar mai târziu, după ce apare titlul respectiv, nu se mai aude nimic. Astfel de dezastre apar datorită planificărilor prea optimiste și înseamnă bani cu găleata. Nouă

n-ar trebui să ni se întâmple așa ceva.

Am fost cu toții dezamăgiți de petrecerea pierdută, dar a fost singura șansă de a trimite în timp util ediția actuală a jocului *Black&White* la Electronic Arts. Asta însemna și mai mult timp liber pentru corecturi, în caz de nevoie. Ne întrebam înfrigurați dacă EA va accepta versiunea. Ziua dinaintea Crăciunului se apropia tot mai mult. Chiar la 14:45, am primit e-mail-ul lui Dan Blackstone, producătorul nostru. Reușiserăm! Aveam sigla alfa! Asta însemna și un concediu scurt pentru toți.

Am continuat cu înlăturarea ultimelor bug-uri. Șeful nostru de testări, Andy Robson, a descoperit în total peste două mii de greșeli. 90% din ele au fost deja rezolvate când scriu aceste rânduri. Dacă totul merge strună, putem termina testul beta săptămâna viitoare și să ne pregătim de curățenie: montăm introducerea și finalul, integrăm date lingvistice internaționale și gata. În curând trebuie să începem noul proiect Lionhead. Cu maximă seriozitate.

STEVE JACKSON  
t.a. NICOLETA BALACI



# La mulți ani, Blizzard!

La 8 februarie, Blizzard a sărbătorit al zecelea an de existență. PC Games îi felicită și aruncă o privire retrospectivă asupra **impresionantului proces de formare** al firmei.

**L**ui Allen Adham îi lipseau cunoștințele de specialitate și capitalul de pornire atunci când și-a dat seama, prin anii '80, că ar putea să se distreze și să câștige bani cu ajutorul jocurilor. Un cunoscut, Brian Fargo, contribuise la fondarea firmei de software Interplay și i-a dat de lucru ca verficator beta. Mai târziu, Allen a învățat în detaliu construirea jocurilor pentru consolă produse acolo, a luat parte la design și a putut redacta și primele rânduri. Au fost ani valoroși de ucenicie. În 1991, Allen și prietenul lui din școală, Mike Morhaime, au făcut rost de 10.000 USD, și-au angajat primii colaboratori și au înființat firma Silicon&Synapse.

"Numele trebuia să semnifice



Constituirea sub numele Silicon&Synapse.



1991

Apare jocul The Lost Vikings. Redenumire, sub numele Chaos Studios.



1993

Urmează un nou botez - Blizzard. Jocul de acțiune 2D Blackthorne apare cu patru luni înaintea titlului de strategie Warcraft: Orcs&Humans.



1994

Apare Warcraft 2 ca o continuare de succes.



1995

Apare pachetul suplimentar Warcraft 2: Beyond the Dark Portal.



1996





## VIITORUL AȘTEAPTĂ

Warcraft 3 ar putea deveni în istoria Blizzard mai mult decât un capitol de succes.

contopirea dintre computer și spirit", spune Allen astăzi, amuzat. Deși tână echipă și-a propus obiective înalte, afacerea mergea târănat. Sarcinile de convertire a titlurilor străine pentru console și pentru Amiga asigurau supraviețuirea, așa că pe primul plan era acumularea experienței.

Fiecare cent câștigat era reinvestit, pentru a angaja mai mulți oameni și pentru a perfecționa echipamentul. Cu toate acestea, Allen avea gânduri mari, își amintește Mike. "Cine îl asculta, credea că suntem pe punctul de a stăpâni lumea." Optimismul urma să-i fie răsplătit.

În 1993, Silicon&Synapse programa prima lucrare proprie pentru PC. *Lost Vikings*

era un joc de gândire înrudit cu *Lemmings* și a primit note maxime în presa de specialitate.

Datoriile acumulate în faza incipientă nu mai puteau fi compensate la timp de succese, dar producătorul de software educațional Davidson & Associates a preluat compania. Asta a însemnat pentru Allen și Mike pierderea unei cote de libertate. Au fost însă de acord cu preluarea, pentru că prin contract li se oferea putere de decizie. Silicon&Synapse a devenit astfel Chaos Studios, până când la un moment dat cineva a observat că numele era deja folosit de altcineva. Partenerii s-au decis pentru Blizzard la cel de-al doilea tur. Perioada de înflorire, care durează și acum, a început în

1994. Jocul de strategie *Warcraft* a devenit un hit, într-o manieră pe care nimeni nu o luase serios în calcul. În același an, Blizzard a dat de o grupă de creatori, Condor, care dețineau conceptul pentru un joc de acțiune pe roluri. Multe firme l-au respins, fără să bănuiască că în trei ani avea să devină cel mai renumit best-seller, *Diablo*. Au început discuțiile pentru colaborare. *Warcraft 2* făcuse deja din Blizzard o firmă internațională de renume, când Condor a fost preluat. Titlul de strategie spațială *Starcraft* și *Diablo 2* au adus în casă bani grei. Pe lângă asta, Allen și Mike au încheiat contracte rentabile cu producătorii de jocuri și au instalat cel mai de succes serviciu de jocuri online din

lume, Battle.net.

Pe fondul considerației în creștere, a apărut și interesul Global Players pentru Blizzard. În vara lui 1996, studioul a fost achiziționat de CUC, în iarna lui 1997 a intervenit Cendant Software, iar în 1999 a investit Havas Interactive, parte a concernului francez mixt Vivendi.

Blizzard are astăzi, alături de producătorul de succes Bill Roper, 180 colaboratori și trei echipe lucrând la titluri precum *Warcraft 3* și pachetele suplimentare *Diablo 2*. Allen Adham proiectează noi versiuni la conducerea firmei. Mike Morhaim se ocupă de afaceri ca director. Ideile lor par să nu se mai epuizeze.

NICOLETA BALACI

Apare RPG-ul *Diablo* și se instalează Battle.net.



Jocul de strategie *Starcraft* apare cu câteva luni înaintea add-on-ului *Brood Wars*.



2000  
Apare *Diablo 2*, stabilind noi recorduri.

Copii *Warcraft* vândute: patru milioane.  
Copii *Starcraft* vândute: 2,5 milioane.  
Copii *Diablo*: două milioane. Copii *Diablo 2*: 2,5 milioane. Battle.net are 8,75 milioane utilizatori.



1997

1998

2000

2001





# Feedback adventure®

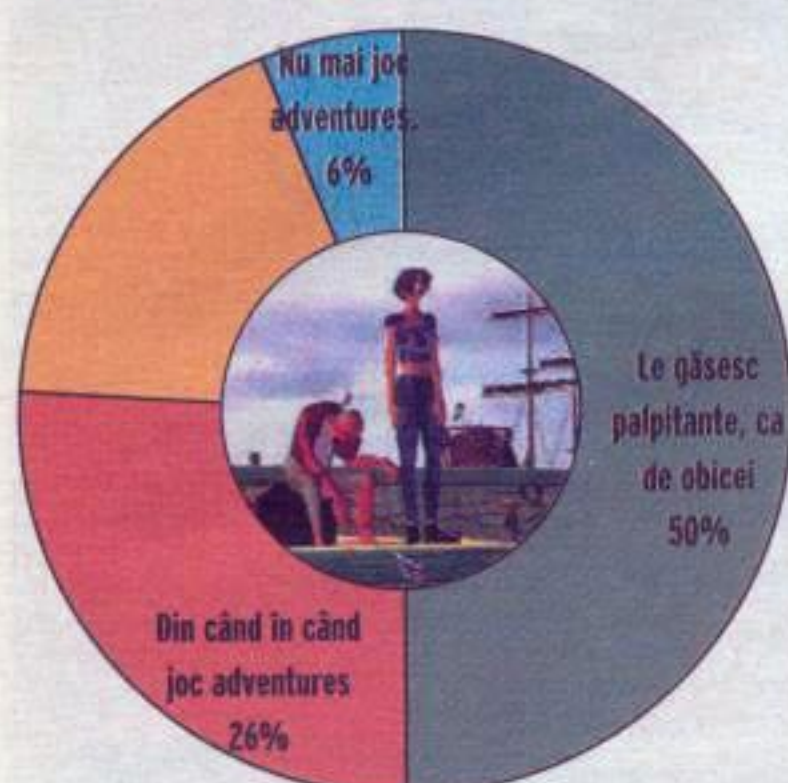
LUGAS

Arts

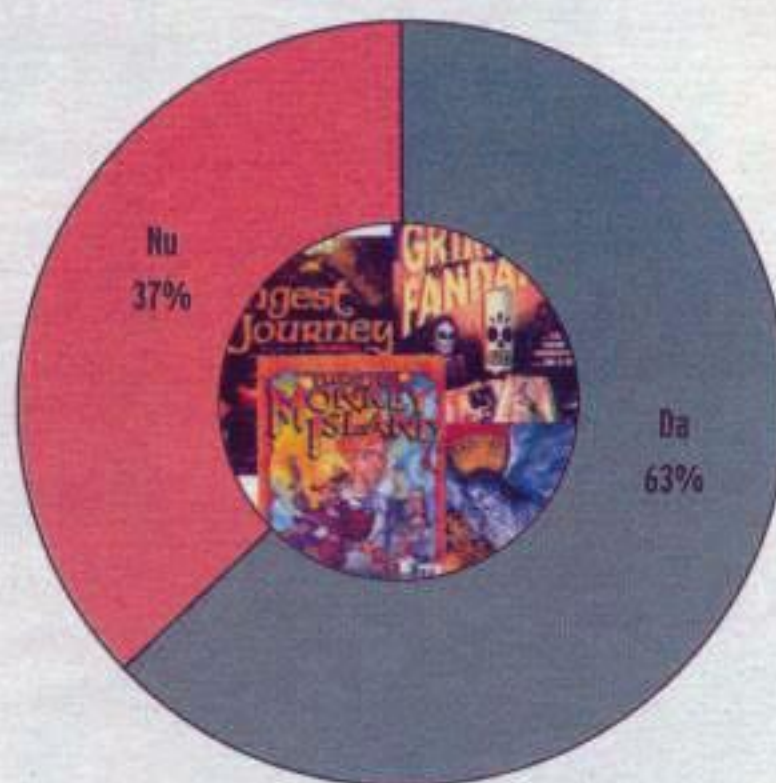


# Cerere mare, ofertă mică

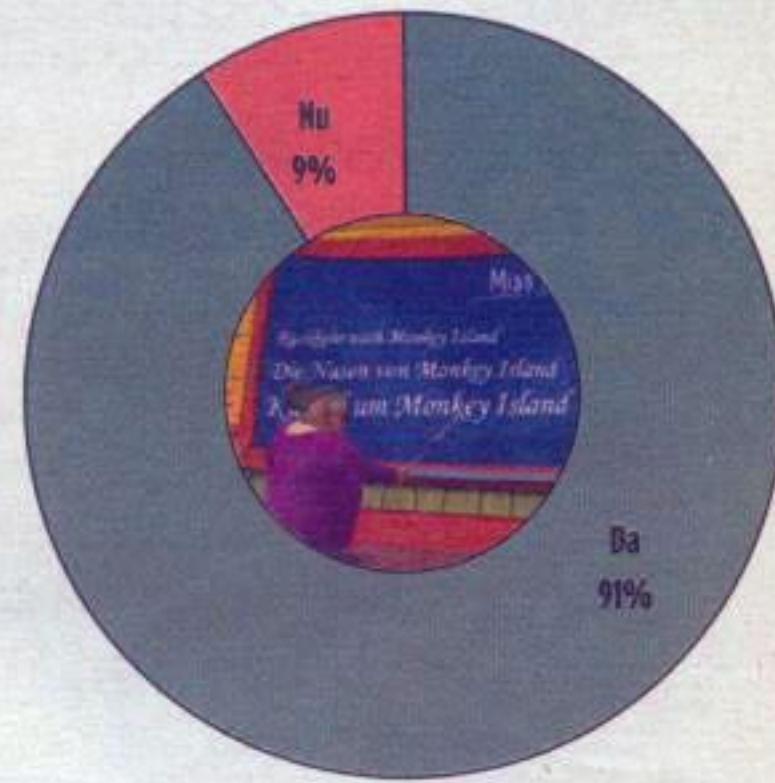
**NU ESTE FIER VECHI** În ciuda sau poate din cauza puținelor titluri de vârf, interesul pentru adventures a rămas neschimbat.



Cât de mare este interesul dumneavoastră pentru titlurile adventures?



Credeți că se produc prea puține jocuri adventure?



Credeți că se va continua producerea de jocuri adventure?

**D**upă apariția lui *Escape From Monkey Island*, chiar și cei mai mari pesimiști trebuie să admită că adventure-urile clasice n-au murit. Această impresie este confirmată și de rezonanța foarte mare a acestei teme. Aflați din feedback-ul nostru care este

situația genului de adventure. Când e vorba de jocuri PC, aventurile aparțin unui gen vechi. În vremurile în care grafica era un lux necunoscut, textele de adventures reprezentau începutul. Situațiile și scenele erau atât de detaliate, încât și jucătorii

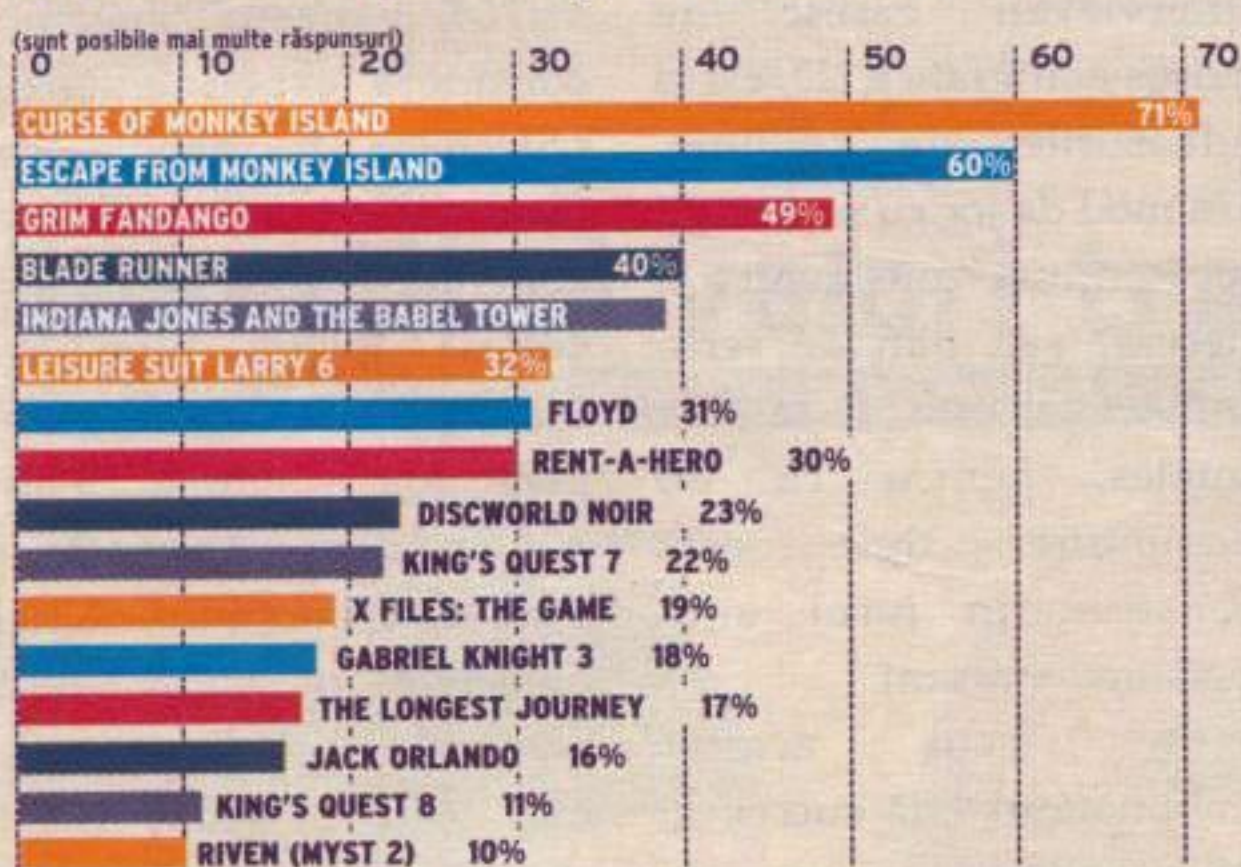
fără fantezie își puteau imagina acțiunea. Pentru generația de jucători răsfățați din zilele noastre ar fi ceva de neînchipuit. Totuși, textele de adventures erau foarte îndrăgite și te încântau cu hituri cum ar fi *Zork*, *The Hobbit* sau legendarul *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*. O dată cu creșterea posibilității grafice a PC-urilor, la începutul anilor '90, și acest gen de joc a evoluat. În locul introducerii textelor, se dădeau comenzi cu un singur clic pe mouse dintr-un meniu cu acțiuni posibile, cum ar fi "walk", "use" sau "open".

Cu genialele jocuri *Maniac Mansion* și *Zak McKracken*, LucasArts a arătat încă de pe atunci cum să atingi la fix nervii jucătorului. După părerea cititorilor noștri, și astăzi creatorii jocurilor oferă cu siguranță cele mai bune adventures de pe piață. În acest sens, jocul comic *Day of the Tentacle* a fost considerat cel mai bun din toate timpurile. Nu e de mirare, pentru că și azi e orientativ în

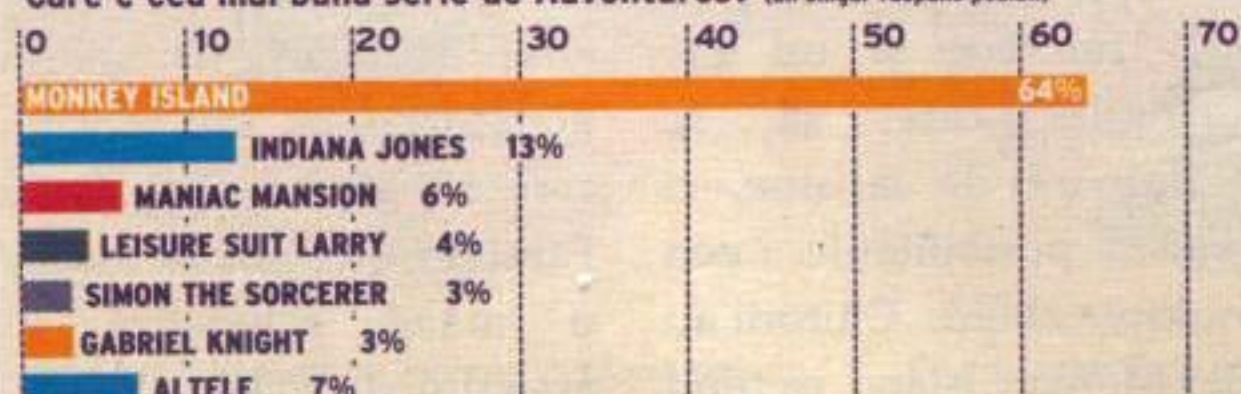
## Superb

Concursuri de fantome, dueluri de replici și un comic de situație genial. E limpede de ce *Monkey Island* este așa de îndrăgit.

Care din următoarele jocuri le-ați jucat în ultimii trei ani?



Care e cea mai bună serie de Adventures? (un singur răspuns posibil)



**ÎL VREM PE INDY!** 21% își doresc cel mai mult o nouă aventură cu Indiana Jones. Se cere de asemenea urmarea lui *Monkey Island*, *Grim Fandango* și *Day of the Tentacle*.



## ABC-ul aventurii

Aici aflați totul despre preferințele și despre aversiunea jucătorilor de adventures și ce înseamnă în viziunea lor un titlu de renume.

### Jucătorul de adventures tipic...

...nu preferă o anumită grafică, ci joacă la fel de încântat și în 2D sau 3D (51%). Fanii graficii moderne 3D sunt la fel de mulți ca și fetiștiștii 2D (22%).



...parcurge adventure-urile mai degrabă cu mouse-ul (61%) sau cu o combinație de taste și mouse (35%). Fanii tastaturii sunt în minoritate cu un procent de doar 4%.



...la 70% li se pare modul cu mai mulți jucători de neînchipuit în ceea ce privește misiunile tipice ale genului adventure.



...41% nu se bucură pe deplin de nici unul dintre adventure-urile anunțate la acel moment. Restul sunt de părere că Baphomets Curse 3 (33%) și Alone in the Dark 4 (16%) sunt titluri promițătoare.



**ABSOLUT GENIAL** Day of the Tentacle a obținut renumele de cel mai bun adventure al tuturor timpurilor.



...74% dintre jucători se decid pentru versiunea originală, 22% joacă și versiunea engleză sau 4% preferă versiunea localizată, datorită cantității mari de text.



...mulți recurg uneori la soluții ajutoare. Numai o cincime din cei întrebați rezolvă toate ghicitoriile și problemele singuri.

...76% preferă secvențele intermediare. Numai un sfert din jucători adventure-urilor PC se distrează mai mult la filme.



cea ce ține de ghicitori, story, umor și personaje. La aceeași formulă au fost supuse și alte titluri îndrăgite, ca *Monkey Island*, *Indiana Jones: Fate of Atlantis*, *Simon the Sorcerer*, cât și diverse părți din *King's Quest*, vestind perioada de înflorire a genului.

Dezvoltarea tehnică continuă a PC-urilor a schimbat complet și în scurt timp manevrarea adventure-urilor virtuale. În locul ordinelor date prin combinații de clic cu mouse-ul, un cursor multifuncțional ajută la comanda confortabilă a jocului și lua o formă corespunzătoare în funcție de acțiune. De exemplu, se transforma în mână, semnificând "take", și în nor, semnificând un posibil dialog. Din nou au fost creatorii de jocuri de la Lucas Arts, care au prezentat *Sam'n'Max: Hit the Road* și *Curse of Monkey Island*, urmând mai apoi alte jocuri precum Floyd și îndrăgitele serii *King's Quest* și *Leisure Suit Larry*. Cu toate acestea, în cele din urmă a avut loc un regres al noilor apariții. În locul aventurilor clasice, pătrundeau tot mai mult mixaje de genuri. *Tomb Raider* a reprezentat punctul de pornire pentru un val întreg de action-adventures; jocuri interactive ca *Blade Runner* sau *X-Files* erau de vârf din punct de vedere tehnic, însă le lipseau virtuțile tipice genului, ghicitoriile variate și dialogurile amuzante. Și exact aici apare problema, căci așa cum arată feedback-ul nostru,

fanii vor jocuri ca în vremurile vechi.

Marea majoritate a celor intervievați găsesc de prisos atât grafica 3D, cât și adaosurile de acțiune. Un mod de joc cu mai mulți jucători nu e considerat a fi necesar sau plin de sens. Într-un fel este de la sine înțeles, pentru că un adventure tipic este construit în jurul unui personaj marcant.

În locul acestor îmbunătățiri fără succes se află alte aspecte în prim-plan. De exemplu, 90% nu vor și nu cer dialoguri care să se desfășoare de la sine, ci preferă posibilitățile gen multiple choice. Cititorii au ales *Monkey Island* ca fiind

cea mai bună serie, nu în ultimul rând datorită dialogurilor comice.

78% dintre jucători consideră experimentarea obiectelor de inventar ca fiind potrivită adventure-urilor, la fel cum pălăria îi stă bine lui Indiana Jones. Este prea plictisitor și simplu ca de fiecare dată să poată fi combinate împreună numai obiectele potrivite. Însă dacă trebuie făcute cele mai ciudate combinații, chiar și vechii jucători înrăiți se simt suprasolicitați și recurg la soluții ajutoare. Să fim cinstiți: cine s-a gândit că în *Grim Fandango* trebuie să macini o mână scheletică în aparatul de măcinat cafea,



**CVASIMONOPOL** S-a căzut de acord: Lucas Arts a fost numit de majoritate (83%) cel mai bun producător de adventures, datorită unor titluri precum Grim Fandango.



să o amesteci cu îngrășămintă și să o torni apoi în fisura unui pilon instabil, să lași să îi crească flori, care îl vor aduce apoi la prăbușire?

Jucătorii găsesc mai importante decât ghicitorile elemente de bază precum story-ul, atmosfera și personajele. Pentru că totul trebuie să fie cât se poate de

comic, atât dezvoltarea și producerea unui adventure de valoare, cât și traducerea și sincronizarea lui sunt complicate și scumpe. Nu fiecare poantă poate fi tradusă adecvat, pierzându-se astfel unele artificii, totuși majoritatea jucătorilor vest europeni se decid pentru cumpărarea versiunii în limba maternă

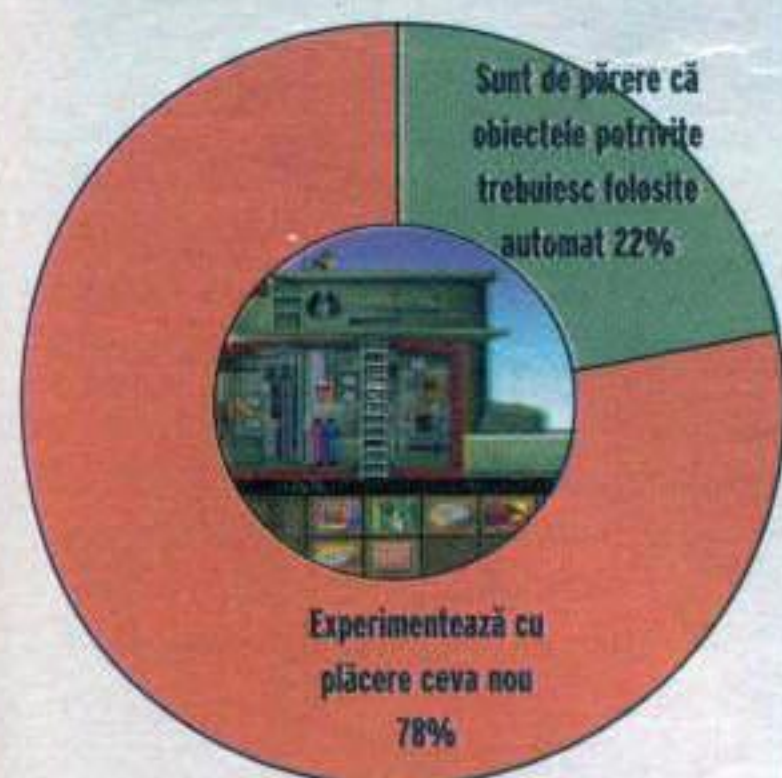
(franceză, germană etc). Dacă sunt de calitate, adventure-urile se vând și azi foarte bine și aduc profit producătorilor, în ciuda costurilor ridicate de dezvoltare. *Escape From Monkey Island* s-a aflat săptămâni întregi pe primele locuri în vânzări. Adventure-urile clasice bine realizate se bucură

întotdeauna de o mare popularitate și să sperăm că nu vor dispărea așa de repede.

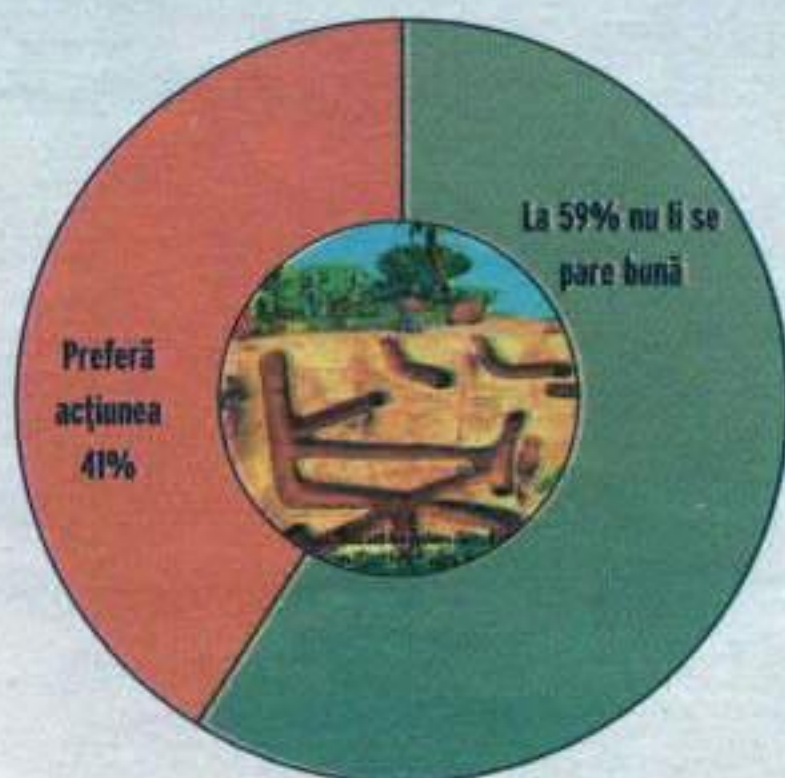
NICOLETA BALACI

## Inovații și valori tradiționale

**FĂRĂ "ÎMBUNĂTĂȚIRI DE REGRES", VĂ RUGĂM!** Jucătorii adventure preferă în mod clar virtuțile experimentate.



Ce fel de echipament de inventar vă place mai mult?



Ce părere aveți de elemente de acțiune în jocurile adventure?



Ce fel de dialoguri preferați între personaje?



# Trăiască Spor

LUNA URMĂTOARE:

## Sound, Music & Voice

Cât de importantă este muzica unui joc? Dacă preferați mai degrabă voci în alte limbi sau dacă ați dori să aveți posibilitatea de a alege cea mai bună muzică de joc, participați la următorul nostru feedback. Scrieți-ne la adresa: [pamgrup@rdsor.ro](mailto:pamgrup@rdsor.ro)

Cititorii noștri au hotărât:  
**NHL 2001 este cel mai bun  
joc de sport, iar EA Sports  
cel mai popular producător.**  
Vă prezentăm în continuare  
datele.

### Game controller-ul preferat

Majoritatea jucătorilor preferă gamepad-ul (57%). Totuși, 33% apelează cu plăcere și la tastatură, pentru a marca goluri.

### Cel mai popular gen de sport

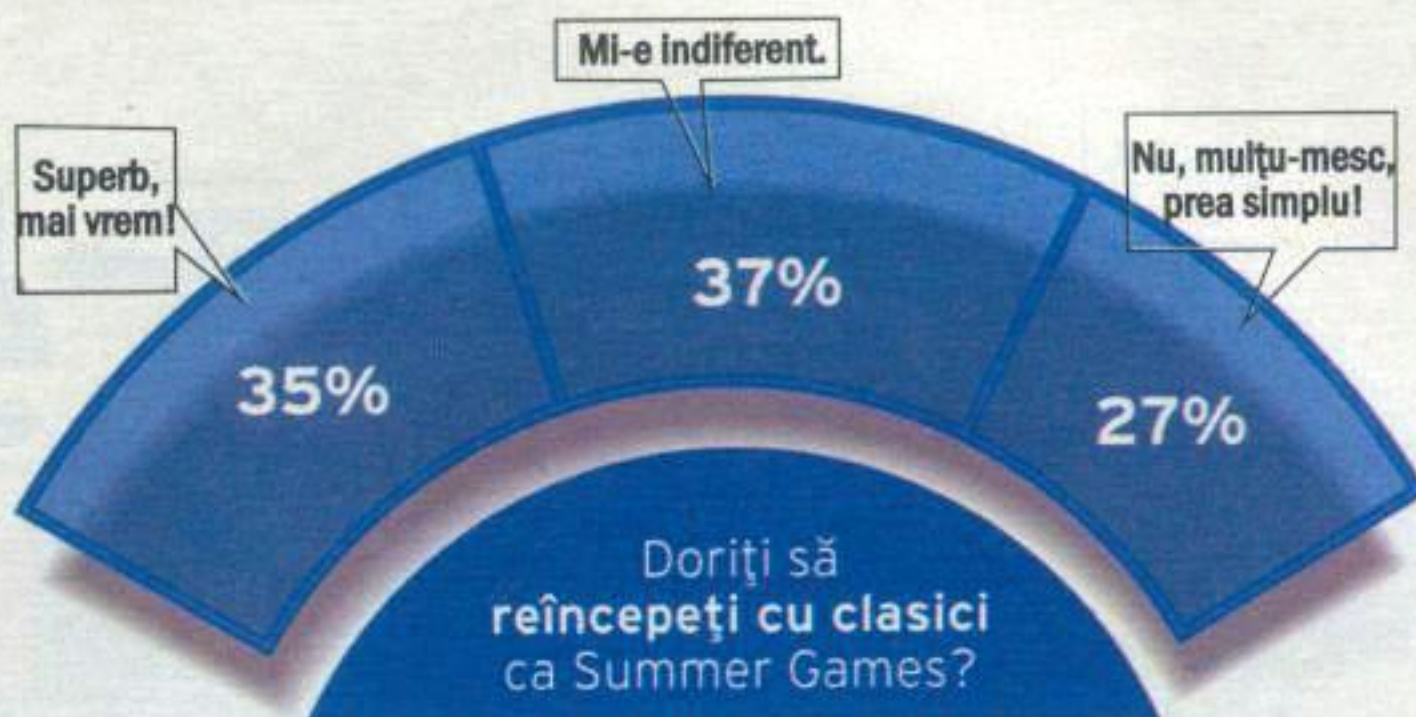
Aceste genuri de sport sunt jucate cel mai mult de cititorii noștri: cu 42% fotbalul se plasează în frunte, în fața hocheiului pe gheață (25%) și a genurilor fun sport, ca skateboarding-ul (12%).

### Cel mai popular producător

Nu e de mirare: cu cei 96% EA Sports se plasează în fruntea clasamentului. Activision, Microsoft, Sierra și Eidos își împart restul.



# tul



Nicidecum vechituri: Olympia treacă-meargă, dar Summer Games vă rugăm nu. Cititorii noștri doresc jocuri noi.

**C**âteva mii de cititori ai revistei PC Games au votat și au desemnat jocurile sportive favorite, precum și producătorii. În afară de aceasta, am aflat și ce genuri de sport își mai doresc cititorii ca joc PC, cum preferă să controleze jocurile sportive, dacă găsesc importante licențele originale și multe altele.

Puțini vor fi surprinși că sportul-rege, fotbalul, este cel mai popular gen de sport pe care cititorii noștri îl joacă prin tastatură sau cu ajutorul gamepad-ului. Bineînțeles,

hocheiul pe gheață urmează imediat pe locul secund, ceea ce se datorează seriei *NHL* de la EA Sports. Pe locul trei al scalei de popularitate se găsesc genurile fun sport, cum ar fi de exemplu skateboarding-ul. Atletismul, sporturile de iarnă sau variantele de biliard nu mai atrag decât pe foarte puțini. Baschetul se mai bucură de oarecare popularitate.

Lucrul de care producătorii ar trebui însă să țină neapărat cont este calitatea textelor, mai ales la comentariile unui joc. Doar șase procente dintre cititorii noștri le consideră ca fiind excelente,

ceilalți apreciind că există posibilități de îmbunătățire. Aproape două treimi dintre cititori ar aprecia calitatea unor moderatori cunoscuți, iar controlul și animațiile jucătorilor sunt mai importante în luarea deciziei de achiziționare a jocului. Ceea ce nu are deloc

## Cea mai importantă inovație

Calitatea controlului este cel mai important criteriu al cititorilor noștri; adică apoi urmează atmosfera, grafica și modul multiplayer.

succes pe PC sunt genurile de sport fantastice, precum cursele futuriste sau variante de fotbal. Jucătorii noștri vor cu o majoritate de 63% simulatoare realiste, iar o pătrime se bucură de jocuri sportive debordând de acțiune. Majoritatea cititorilor PC Games sunt sportivi activi și în realitate. Fotbalul, baschetul, tenisul, tenisul de masă și sporturile de iarnă se află în fruntea scalei de popularitate. De asemenea, aproape toți urmăresc cu regularitate sporturile preferate la televizor. Înainte de toate, fotbalul, hocheiul pe gheață,

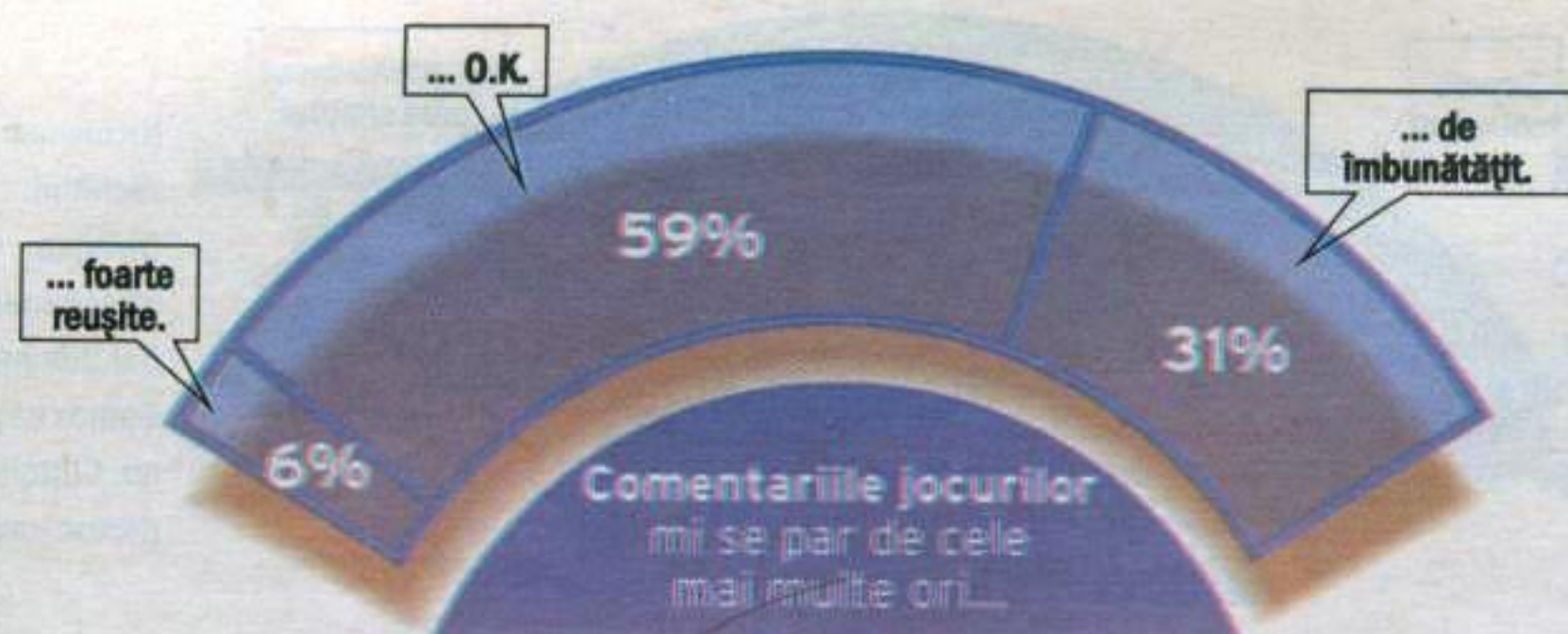
## Cel mai bun joc de sport

Cu 37%, cititorii PC Games au plasat *NHL 2001* pe primul loc. Urmează *Tony Hawk's Pro Skater 2* (26%), cu un avantaj infim față de *FIFA 2001* (25%).

## Cea mai mare dezamăgire

O palmă pentru EA Sports: 23% sunt dezamăgiți de *FIFA 2001* 16% dintre cititorii noștri s-au enervat pentru că au cumpărat *Sydney 2000*.

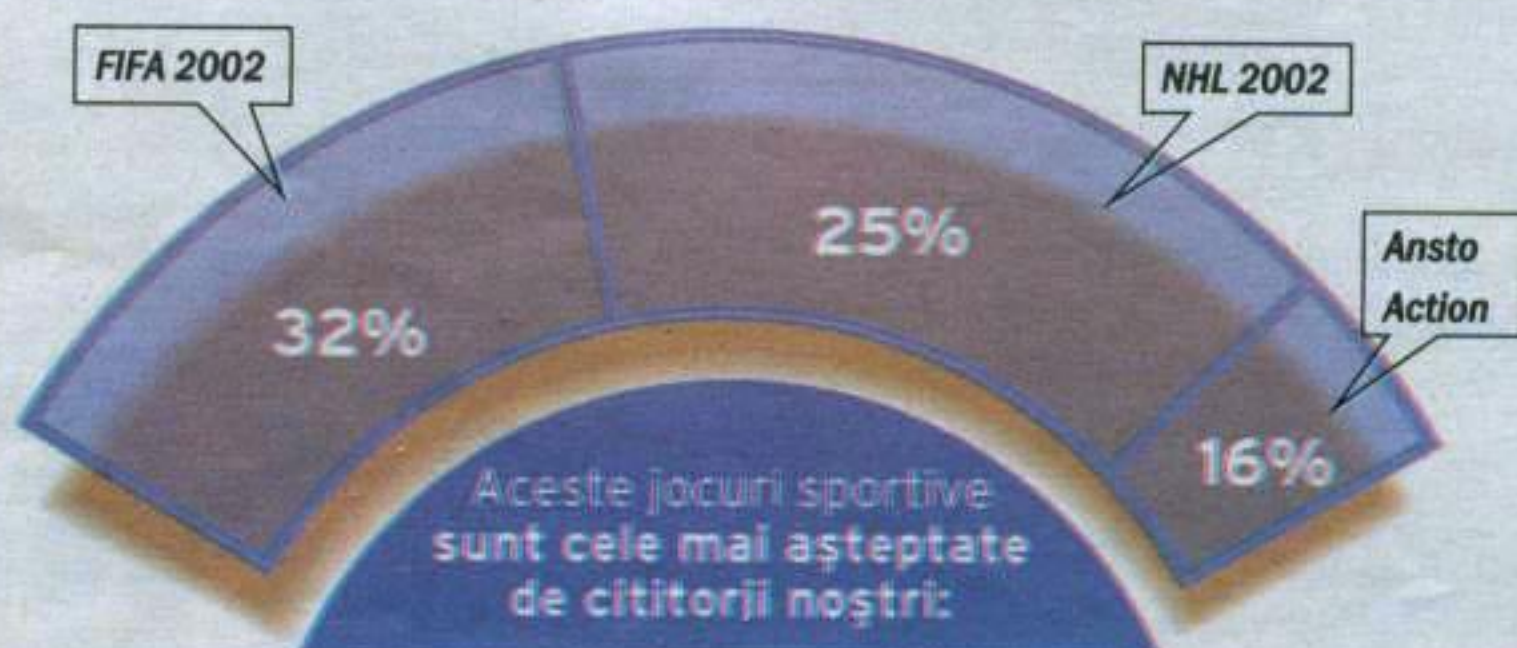




Doar 6% dintre cititori sunt foarte mulțumiți de comentarii. Pentru ceilalți, acestea ar putea fi mai bune.



Jucătorii PC sunt tipi de gașcă, deoarece mai bine de jumătate se joacă cu plăcere cu prieteni. O treime preferă însă adversarul artificial.



Bucuria în așteptarea versiunilor de testare ale lui FIFA și NHL este mare.

baschetul, atletismul și fotbalul american sunt urmărite cu plăcere. De regulă, jocurile corespunzătoare sunt apoi și cumpărate de majoritatea cititorilor noștri. Nu e de mirare că licențele cu echipe, logo-uri și altele de acest gen sunt atât de populare: majoritatea covârșitoare de 88% consideră acest lucru ca fiind extrem de impor-



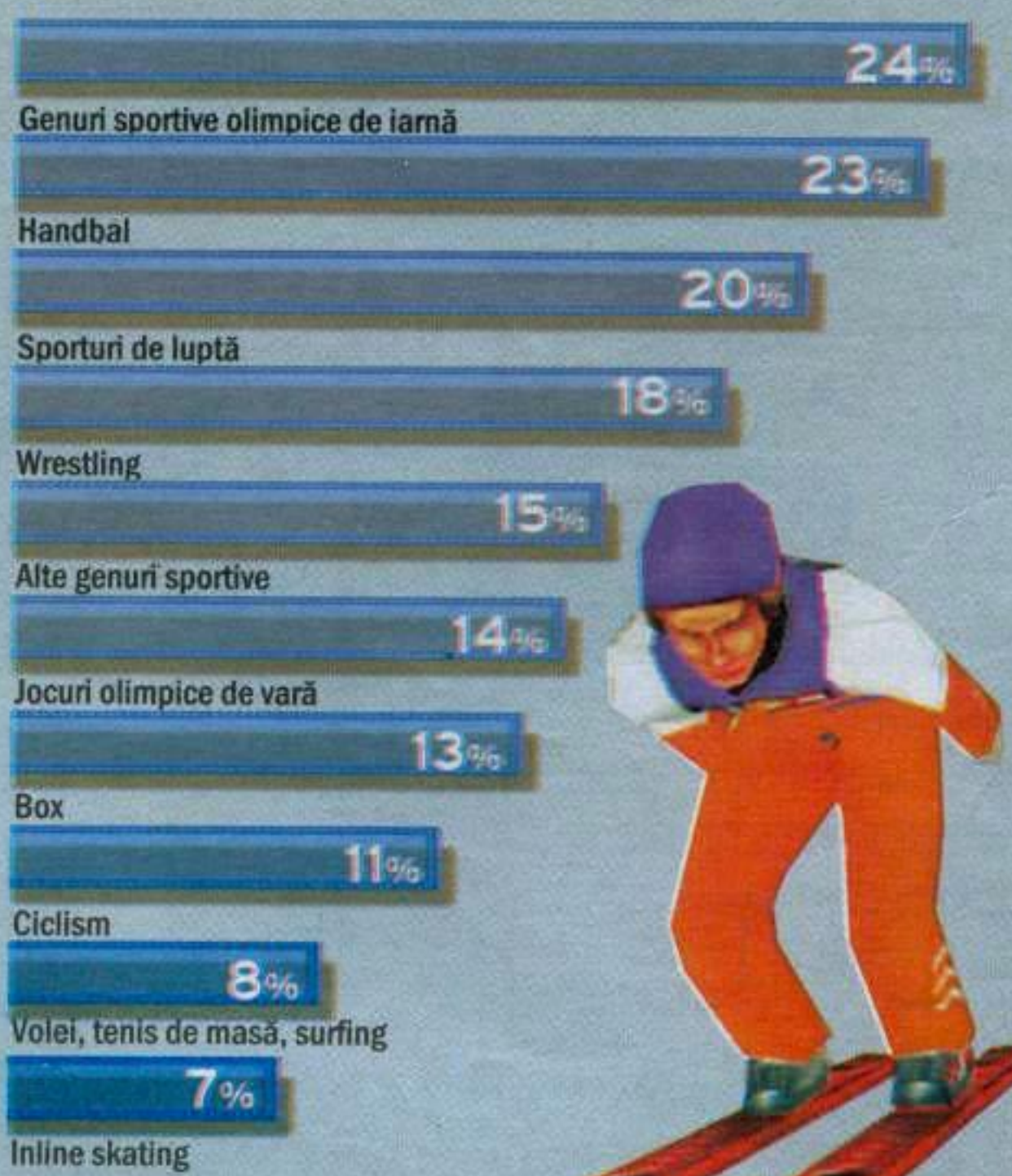
**TOTUL ESTE ORIGINAL** Licențele originale ca în cazul lui NHL sunt necesare.

tant sau important, doar 8% sunt indiferenți dacă pe domnul Trapattoni îl cheamă într-adevăr astfel.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

## Mai multe jocuri de Olimpiadă

Jocurile de iarnă olimpice, cu o adaptare contemporană, sunt râvnite de mulți dintre cititorii noștri.



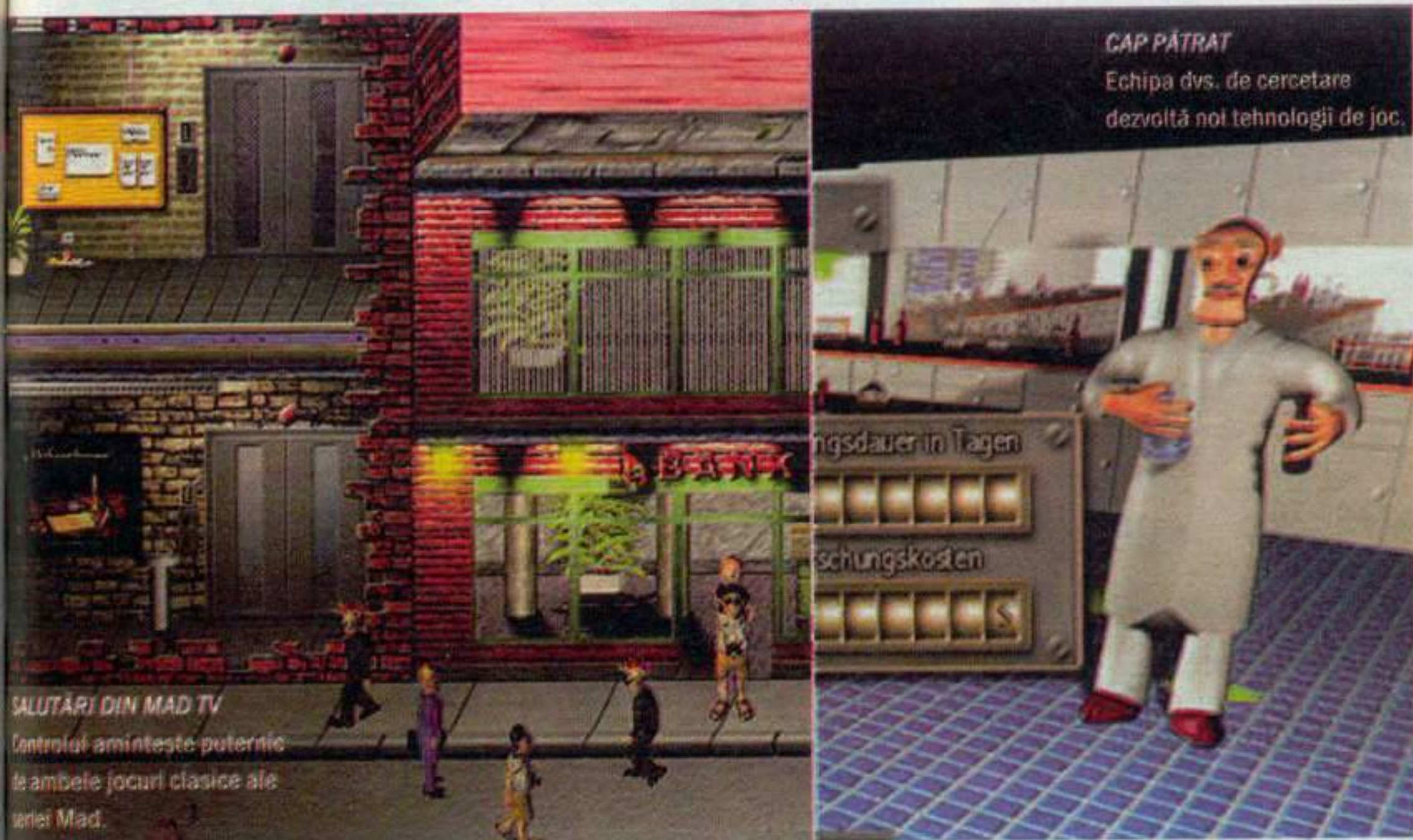
## Toți cumpără EA Sports

Că e vorba de fotbal sau de baschet, EA Sports este liderul absolut. Doar Tony Hawk's Pro Skater mai poate ține pasul.





# Software Tycoon



W  
G  
E  
S  
T  
R  
A  
T  
E  
G  
I  
E

Strategie | RTS | Simulator economic

**B**lack&White vi se pare copilăresc? Știți cum puteți îmbunătăți Anno 1503? Creați-vă atunci propriile jocuri! Tânăra echipă germană de programatori de la Destrax lucrează actualmente pentru Blackstar Interactive la simulatorul economic **Software Tycoon**, care vă poartă în anii '80, în fotoliul șefului ambițios, creator de jocuri. Vă angajați programatori, graficieni și compozitori, vă creați conceptele jocurilor (30%

acțiune, 30% strategie, 40% aventură) și vă ocupați de ambalarea și desfacerea programelor dvs. Între timp, departamentul de cercetare dezvoltă noi tehnologii, cum ar fi Parallax Scrolling sau muzica Midi. Vă croiți astfel drum de la era C64 la proiecte de milioane de dolari, ca **Wing Commander**, la care jocul debordează de aluzii la cele mai cunoscute jocuri. Mai apoi, vă conduceți protagonistul printr-un oraș vioi în 2D, unde

acesta aleargă de la un birou la altul, verifică cifrele vânzărilor în magazinul de software sau citește la chioșc noile raporturi de testare. Cine nu poate înlătura concurența cu jocuri mai bune poate recurge și la acte mai obraznice, cum ar fi sabotajul.

Producător ..... Blackstar Interactive  
Data apariției ..... aprilie 2001



## Bundesliga Manager X

**S**oftware 2000 aproape a terminat cele mai recente părți ale seriei **Bundesliga Manager**. Ne-am putut convinge de calitățile ei la o prezentare în redacție. Scenele de joc 3D aproape ating nivelul FIFA. Aflați luna viitoare dacă partea managerială poate ține pasul.

Software 2000 | mai 2001



## Cultures Add-On

**R**ăzbușnăria zeului ploii vă va surprinde în misiunile aflate pe CD-ul add-on al hit-ului **Cultures** de la Funatics. Pentru ca acestea să nu iasă prost, vikingii pot recruta și luptători indieni în lupta împotriva Baresilor. Add-on-ul vă va oferi în aprilie noi nivele cu jucători individuali și o completare multiplayer.

Funatics | mai 2001



## Far Gate

**O** echipă de creație necunoscută, Super X Studios, are în prelucrare sub forma **Far Gate** un potențial homeworld-killer. RTS-ul plin de fan-tezie, este opera a doar patru membri ai echipei. **Far Gate** a apărut deja în Marea Britanie. Luna viitoare este rândul Germaniei.

Super X Studios | aprilie 2001

## COUNTDOWN

Jocuri de a căror apariție se bucură cel mai mult cititorii PC Games.

- 1 **Black & White**  
Mixaj de strategie | 4 aprilie 2001
- 2 **Anno 1503**  
Strategie de construcție | octombrie 2001
- 3 **Warcraft 3**  
RTS | Trim. IV/2001
- 4 **Commandos 2**  
RTT | Trim. III/2001
- 5 **Empire Earth**  
RTS | septembrie 2001
- 6 **Anstoss 4**  
Football manager | Trim. I/2002
- 7 **Emperor: Battle for Dune**  
RTS | septembrie 2001
- 8 **Wiggles**  
Strategie de construcție | mai 2001
- 9 **Desperados**  
RTT | aprilie 2001
- 10 **Civilization 3**  
Strategie | Trim. IV/2001



Avanpremieră

Strategie

# Desperados

## Wanted dead or alive

Când am văzut *Desperados* pentru prima oară, am știut că va avea succes. Acum putem, ca singura redacție din lume, să jucăm de la cap la coadă o versiune aproape terminată a concurenteii lui *Commandos 2*.

Grafica grandioasă, o profunzime enormă a jocului, multă variație și o tensiune fără milă impune ca și tacticienii profesioniști să trebuiască să fie vigilenți.





În întineric se furișează o umbră pe zidul fortului. Din fericire, santinelele din turnuri povestesc mai degrabă despre femei decât să fie atenți la împrejurimi. Umbra poarta un nume: John Cooper, vânător de capete. Nu a venit fără motiv aici, ci pentru că prietenul său, Sanchez, este ținut prizonier în fortăreață. Pare o sinucidere curată să-l scoată de acolo în fața batalioanelor înarmate până în dinți. Totuși a eliminat deja fără zgomot cinci patrulare, printr-o simplă aruncare de cuțit. Deși John Cooper se numără printre trăgătorii de elită la vest de Santa Fe, în această noapte caldă de vară folosirea revolverului său nu se putea să nu fie auzită. În opoziție cu albi unsuroși, pe care i-a surprins la foc, băieții de aici au evident mai mult creier decât ceară în urechi. E momentul în care a cincea sa victimă e descoperită după o stâncă. Soldatul își atenționează colegii cu un foc în aer. Câteva secunde mai târziu, fortul devine un cuib de viespi, iar

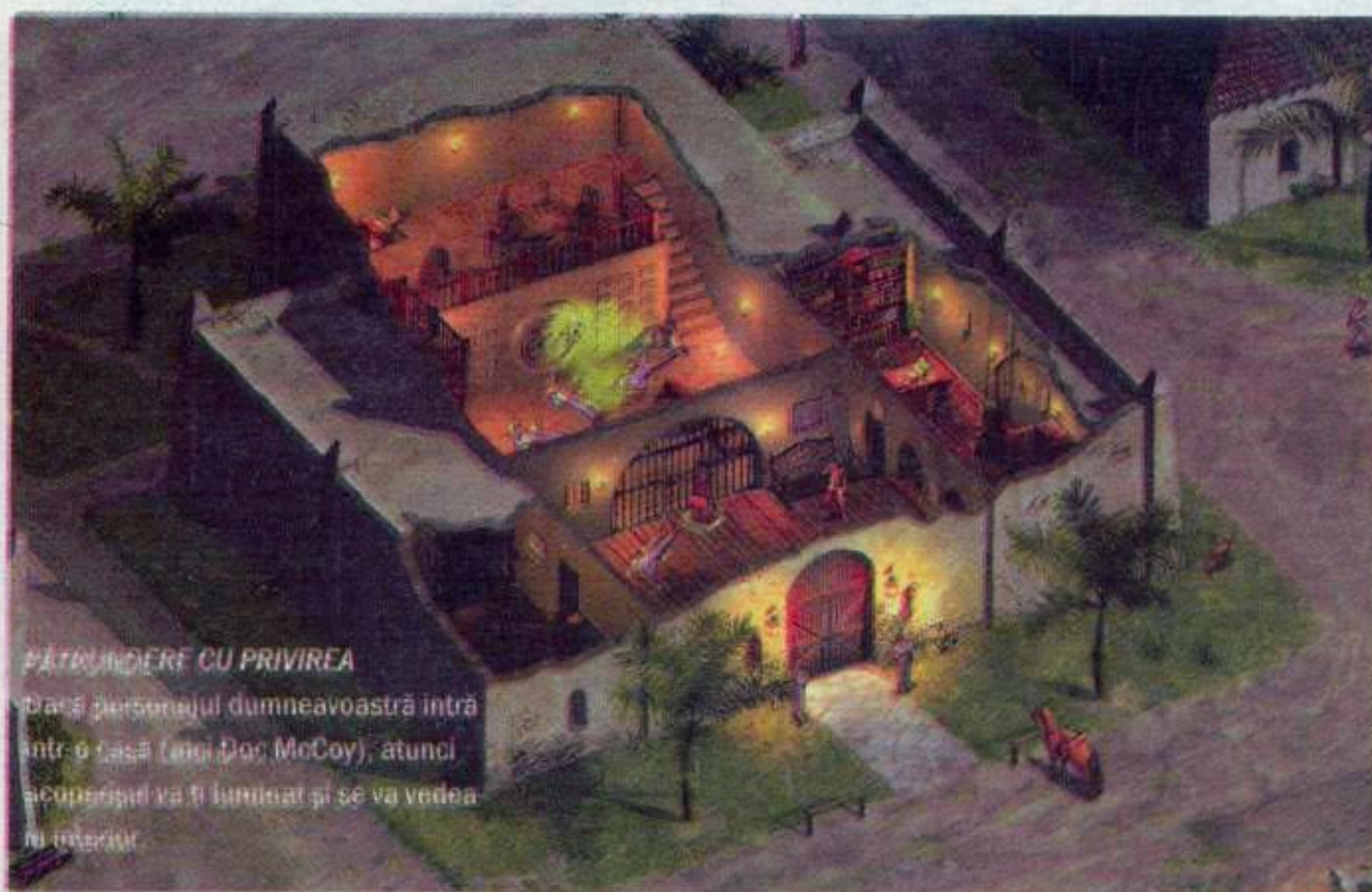
fugarul Cooper este ajuns din urmă de gloanțe ucigăse.

“Misiune eșuată. Sunteți omorât” este anunțul care apare des în *Desperados*. Însă asta ne zgândărește ambiția tot mai mult; în sfârșit, ne este clar unde a fost greșea. - Cu toate acestea, *Desperados* nu e un joc pentru strategii nerăbdători: nu merge nimic fără spirit de observație, fără o sincronizare bună și bineînțeles fără a proba mai multe opțiuni. Funcția de salvare rapidă

#### NOPATEA DEVINE ZI

Pentru exemplificare, am alăturat două hărți, deoarece la această fortăreață au loc două misiuni: prima ziua, apoi noaptea. Fiți atenți mai ales la cărarea îngustă din marginea dreaptă, prin care Cooper poate pătrunde neobservat departe în inima bastionului puternic apărut.





**PĂTRUNDERE CU PRIVIREA**

Dacă personajul dumneavoastră intră într-o casă (aici Doc McCoy), atunci acoperişul va fi luminat şi se va vedea în interior.

devine automat prietenul dumneavoastră cel mai bun. Iar experienţa **Commandos** nu strică. Pentru că regulile de bază (să acţionezi atent, să eviţi zgomotul inutil, să vezi, dar să nu fii văzut) sunt exact aceleaşi ca în al doilea război mondial.

Ideea de bază este următoarea: o trupă de profesionişti înalt calificaţi îndeplinesc împreună misiuni speciale pline de şiretlicuri, iar fără muncă în echipă se ajunge la eşec. Cu un clic pe mouse îi lăsaţi pe luptătorii individuali să se furişeze pe hărţile uriaşe şi să acţioneze la locul şi timpul potrivit. Vor fi aruncaţi în aer, împuşcaţi, ameţiţi, li se va distra atenţia, vor fi îngrijiţi de doctor, vor fi băgaţi în saci, încătuşaţi şi omorâţi. Derularea multor misiuni ne duce în întregime cu gândul la filmele cu o atmosferă adevărată, care ne umplu serile.

În afara jocurilor cu protagonişti în roluri, puţine genuri reuşesc să-l captiveze pe jucător, fiind vorba despre acele jocuri tactice în timp real.

Prin faptul că am scris lunile trecute intens despre acest

**1** Fiecare persoană beneficiază de cinci arme standard şi de cinci trucuri. La arme va fi prezentată muniţia ce rămâne.

**2** Murmurul cascadelor şi râurilor se suprapune peste câteva zgomote suspecte.

**3** Dacă conul vizibil al unui duşman se colorează în roşu, atunci omul dvs. a fost descoperit, ceea ce înseamnă să vă pregătiţi la timp retragerea.

**4** Cifrele crescătoare reprezintă punctele de lovitură care îi sunt scăzute protejatului dvs., în cazul în care nimereşte în plin.

**5** Numărul de stelute deasupra duşmanilor ameţiţi semnalează cât timp vor mai rămâne aceştia fără cunoştinţă.

**6** În multe clădiri te poţi ascunde. O privire prin gaura cheii te ajută să descoperi câţiva inamici din interior.



**7** Aici se schimbă de la alergat la târât; un dublu clic face ca figura aleasă să se grăbească spre ţintă.

**8** Cu un clic pe mouse puteţi trece de la un membru al echipei la celălalt (aici Cooper şi Sam).

**9** Cooper & Co. se pot târi şi furişa neobservat după garduri, stânci şi tufişuri.

**10** Mica hartă camuflată vă arată prietenii şi duşmanii din împrejurimi printr-o singură privire.



**MAESTRUL EXPLOZIBILULUI** Sam pune explozibil și aruncă butoiul cu TNT în aer. În orice caz, trebuie să fugă la timp, pentru a nu fi prins de unda de șoc.



joc ați remarcat că *Desperados* este în mod absolut unul dintre proiectele noastre preferate din acest an.

Acest lucru ține bineînțeles de tematica proaspătă și nefolosită, care la ora actuală este la modă printre producătorii de jocuri. Cum nu trebuie făcut ne arată RTS-ul, "America" (vedeți testul la pagina 112). Altfel decât această copie palidă a lui Data Becker, *Desperados* folosește personaje șlefuite în acțiuni accesibile și în scene amenajate luxuriant. Nu rămâne nimic pe dinafară din ceea ce au prezentat Clint Eastwood, John Wayne, Terence Hill și Bud Spencer ca fiind Vestul Sălbatic autentic: mine de aur, câmpuri cu bumbac, mlaștini, saloane, închisori, vapoare cu zbatuiri, fortărețe, focuri de tabără și puebllos. Astfel de scenarii servesc drept culise pentru o vânătoare palpitantă după un ticălos numit El Diablo. Cooper ajunge în timpul călătoriei și în rândurile armatei americane și ale rebelilor. Este martor la jafuri de bănci, răpiri, crime și conspirații întunecate.

Povestea cu multele ei schimbări de situații surprinzătoare supraviețuiește nu în ultimul rând și datorită personajelor secundare carismatice, pe care eroul pistolar J. Cooper le adună pe rând. Îl veți cunoaște pe expertul în explozibil Sam, pe simpatica jucătoare de poker Kate, veți avea grijă de micuța chineză Mia, vă veți împrieteni cu fostul șef de bandă Sanchez și veți profita de aparatele riscante ale lui Doc McCoy. Cel din urmă face demonstrații de virtuoziitate cu pistolul, doborându-și țintele cu câte un glonț care obține efectul scontat.

## Așa se joacă Desperados:

O mulțime de inamici, situații critice de timp. În misiunea 21 multe pot merge rău. Vă prezentăm un posibil drum prin ținutul inamic.



**1** Aici începe misiunea. Scopul dumneavoastră este acela de a ajunge cu echipa completă la ultimul vagon al trenului.

**2** Prin eliminarea luptătorilor aduceți un avantaj alternativ armatei Statelor Unite și mexicanilor.

**3** Datorită exploziei cu dinamită a lui Sam vă descotorosiți de mai mulți inamici. Atenție: unii sunt doar inconștienți.

**4** Mare grijă la ghiulele. Deseori se ajunge la nimerirea țintei și la explozii puternice.

**5** Pe această ușă, Cooper ajunge neobservat pe balcon. De acolo îi puteți elimina pe gringos.

**6** Datorită distanței mari, Sam trebuie să intervină cu pușca proprie pentru a-l susține pe Cooper.

**7** Trenul poate pleca doar când mexicanii sunt în avantaj. De aceea toți soldații americani trebuie să creadă acest lucru.

**8** Echipa e la bord, lipsind doar Cooper. Cum prinde el oare trenul la timp?





**DUELUL CUVINTELOR** Toate dialogurile și briefing-urile sunt afișate într-un chenar la marginea de sus a ecranului.

La așa o diversitate multiculturală, certurile în interiorul echipei nu rămân pe dinafară: Sam și Doc nu se suportă, se provoacă reciproc și își aruncă deseori cuvinte tari. Dar pentru că aproape fiecare membru al echipei ajunge cândva pe eșafod la spânzurătoare sau își așteaptă eliberarea dintr-o celulă umedă, trebuie să se pună toți pe treabă și să lase deoparte toate reticențele. Cu toate greutățile pe care echipa dumneavoastră le întâmpină în

timpul celor 24 misiuni, se mai întâmplă ca unele locații să fie vizitate de mai multe ori: o fortăreață între stânci este văzută atât înainte, cât și după atac; protejații dumneavoastră apar într-un oraș mexican ba ziua, ba noaptea. Întinericul oferă avantajul că dușmanii nu pot vedea prea departe. Câțiva mexicani sunt sub influența alcoolului, ceea ce le încetinește timpul de reacție și le scurtează vederea la distanță. Dacă clicuiți un personaj cu tasta Alt apăsată, se va lumina conul de vedere care este colorat diferit, în funcție de situație, de la verde (totul e OK) la galben (descoperit, dar nu identificat), la portocaliu și roșu. Atunci e deja cam târziu. Între un "hei, cine-i acolo?" și primul glonț tras nu trec decât câteva milisecunde. Dintre cele 25 tipuri de inamici fiecare reacționează altfel. Valorile predefinite cum ar fi siguranța loviturii în plin, lenea, curajul sau

nivelul alcoolului le decid comportamentul. Unii se opun lui Cooper, Sam și Sanchez fără să clipească (cel puțin încearcă); alții strigă după ajutoare la cel mai mic moment suspect. Ca în *Commandos*, trebuie să îndepărtați pe cât posibil cadavrele din raza vizuală a rivalilor. Pentru a crea o diversivune camuflată fără zgomot, dezactivați-vă majoritatea inamicilor cu lovituri de pumn, aruncări cu cuțitul sau cum o face Kate, cu o lovitură dibace în zona planificării familiale. Frumoasa Kate îndeplinește acțiuni extraordinare; ajunge să-și aranjeze decent banda ciorapilor pentru a atrage privirile masculine asupra ei. Conul de vedere subțire și roz al privitorului oferă cele mai bune premise pentru un knock-out neașteptat. Tacticile care funcționează conform unui scenariu nu reușesc mereu: oglinda camuflată a lui Kate nu poate fi folosită în întineric, iar sticlă cu eter nu are efect când o arunci pe un sol nisipos. Bineînțeles că se și trage în *Desperados*; în special trăgătorul de elită Cooper folosește cu precădere cartușe de fier. Siguranța loviturii în plin depinde de distanță, de lumină și de tipul armei. Din principiu, revolverele Colt și puștile dispun de muniție nelimitată. Un mic dezavantaj ar fi: armele trebuie reîncărcate; de exemplu, în Colt-ul lui Cooper nu sunt mai mult de șase gloanțe. În afară de asta, pistoalele se încălzesc în timp și trebuie să se răcească înainte de a fi iar funcționabile.

## The good, the bad and the ugly

Mărșăluiesc separat, dar lovesc împreună: cele șase doamne și domni sunt cu adevărat eficienți numai în echipă. Vă dezvăluim aici cine poate realiza ceva deosebit. În funcție de misiune și scopul intervenției, se adaugă și alte capacități de joc.

### COOPER



Talentatul trăgător de elită poate și să elimine trei inamici în câteva fracțiuni de secundă, să pună șaua pe cal și să se cațere pe stânci.

### KATE O'HARA



Jucătoarea profesionistă aparține de mult echipei și are harul de a se furișa fără zgomot și neobservată pe lângă inamic.

### SAM



Fostul sclav se descurcă cel mai bine cu explozibilul și se pricepe de asemenea la tunuri de artilerie și proiectile.

### INIGO SANCHEZ



Un mexican puternic ca un urs, șmecher, fost șef de bandă, care știe să folosească tunurile și poate muta obiectele grele.

### DOC MCCOY



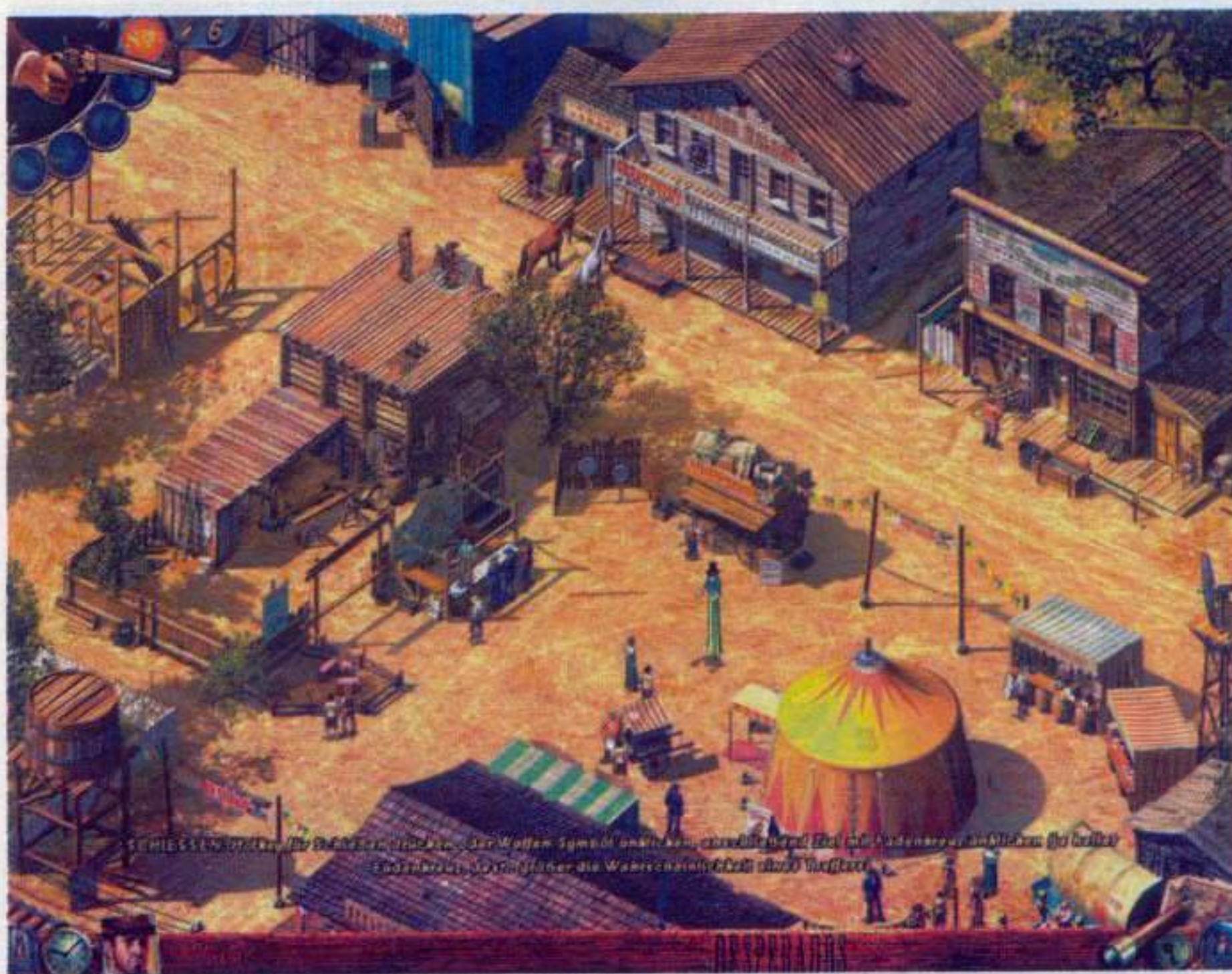
Meticulos și inventiv, și-a câștigat probabil titlul de doctor la bingo. Deschide rapid uși încuiate și zăvoare.

### MIA JUNG



Subțirica chineză se atașează echipei după evenimente traumatizante. Se ascunde des în butoaie și cutii la apariția pericolelor.





#### CALEA VIRTUȚII

În prima misiune învățați cum va trebui Cooper să se cațere, să se strecoare, să arunce pumnalul, să boxeze sau să tragă. Aici țintește un ghiveci de flori aflat pe pervazul geamului de vis-a-vis.

Comanda este astfel creată încât vă este întotdeauna clar ce acțiuni puteți întreprinde sau nu: la obiectele aruncate, cum ar fi batoane de dinamită sau cuțite, se va lumina o linie, care ținând cont de vânt, obstacole și povârnișuri, va arăta drumul prevăzut. Când luați în vizor victimele cu Colt-urile sau cu puștile, veți recunoaște după cruce probabilitatea cu care veți nimeri victima. Fără așa-numita Quick-Action, unele situații nu pot fi trecute cu bine. Cu aceasta puteți să programați mai multe acțiuni una după alta și să le apelați cu o apăsare de tastă. Alt ajutor: pentru că alegerea armelor cu mouse-ul ar dura prea mult, profesioniștii *Desperados* se ajută de Hotkeys.

Dacă mai apare un caracter, învăța într-o scurtă misiune cum se folosesc corect capacitățile și armele noului acces. Astfel de exerciții de învățare a intervențiilor le parcurg și începătorii într-un sfert de oră. La misiunile adevărate însă veți avea de lucru ore în șir. Discuțiile despre intervenții decurg automat și vă arată prin dialoguri toate scenele și personajele importante. Imaginile de pe aceste pagini provin toate direct de la versiunea Beta și arată clar cu câtă muncă și dragoste pentru detaliu a fost transpus scenariul Vestului Sălbatic. Multe hărți sunt atât de grozave, încât ne-ar plăcea să le agățăm înrămate de perete, în special în cea mai înaltă rezoluție oferită de 1.024x768 pixeli. După modelarea hărților cu software 3D, graficienii au prelucrat

manual cu programe de desenare fiecare fir de iarbă. De aici provine look-ul atât de realist. La un nivel la fel de înalt se află coloana sonoră și



sincronizarea; superdurul Cooper pare a fi Bruce Willis în vremurile lui bune, iar glumețul Sam ar putea fi fratele lui Eddie Murphy. Lucrul la *Desperados* se va finaliza în curând. Grafica, designul misiunilor și suprafața de întrebuintare sunt gata, toate cele 24 intervenții pot complet jucate. Lipsesc doar câteva fleacuri.

PETRA MAUERÖDER  
NICOLETA BALACI

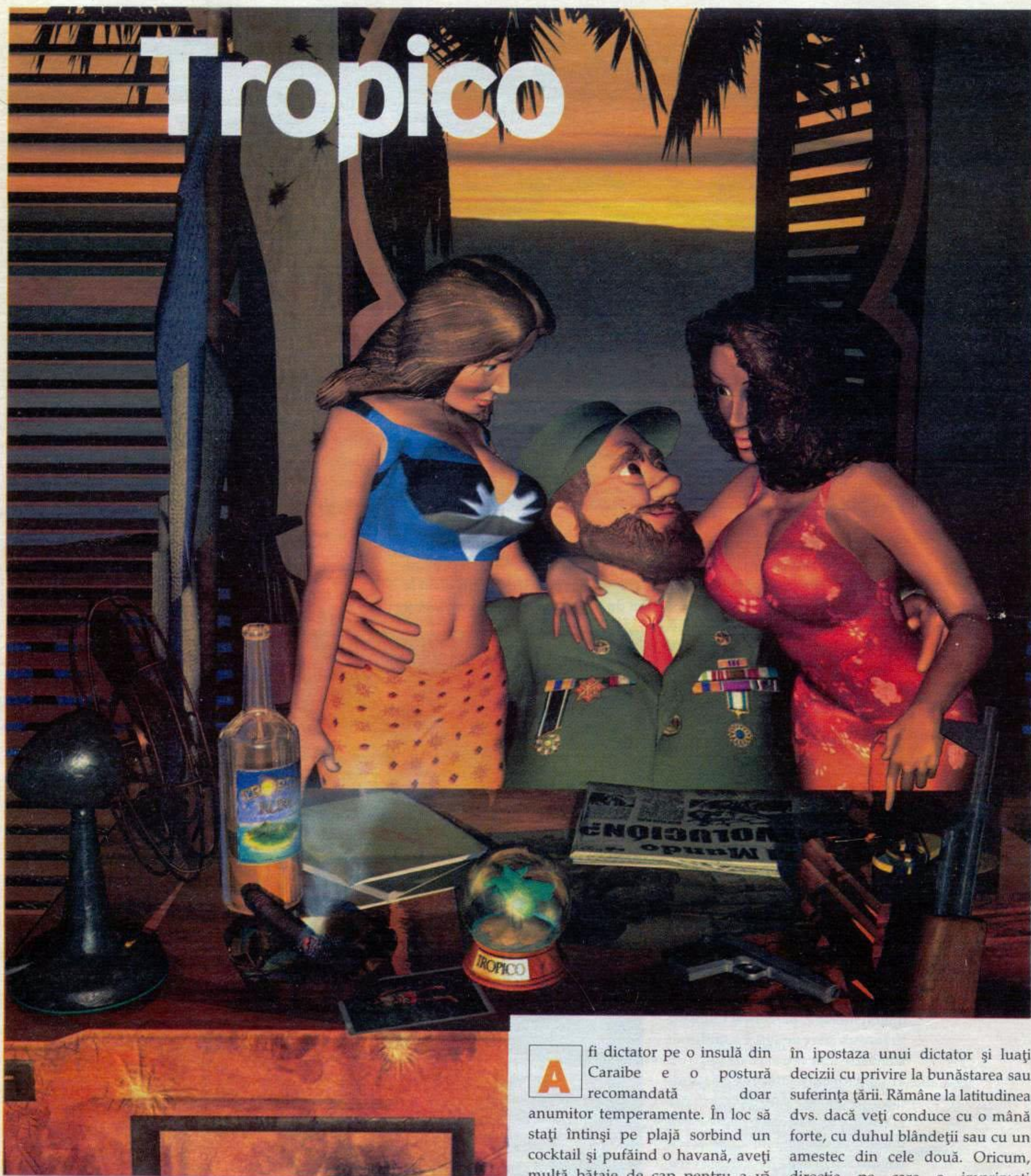
#### BINE CHIBZUIT

Mia și Sanchez pregătesc pentru bandiți o surpriză urâcioasă.

**Informații la:**  
**tel. 059-479.661**



# Tropico



## ÎN PLIN STRES

Fiind dictator în Tropico, vă izbiți de atâtea probleme încât aveți nevoie de două secretare.

**A** fi dictator pe o insulă din Caraibe e o postură recomandată doar anumitor temperamente. În loc să stați întinși pe plajă sorbind un cocktail și pufăind o havană, aveți multă bătaie de cap pentru a vă menține la putere.

Tocmai despre acest lucru e vorba în strategia de construcție *Tropico*, care însă oferă mult mai multe sarcini decât cele tipice genului. E vorba de simularea complexă a unui sistem ecologic, care se află în prim-plan față de componentele de construcție socială și economică. Vă transpuneți

în ipostaza unui dictator și luați decizii cu privire la bunăstarea sau suferința țării. Rămâne la latitudinea dvs. dacă veți conduce cu o mână forte, cu duhul blândeții sau cu un amestec din cele două. Oricum, direcția pe care o imprimați guvernării dvs. o stabiliți la începutul jocului, prin alegerea profilului personalității. Veți indica astfel originea dvs. socială, punctele forte și slăbiciunile, care vor avea efect asupra jocului. În cazul în care sunteți un fost star de muzică pop, relația dumneavoastră cu SUA se îmbunătățește, pe când cetățenii





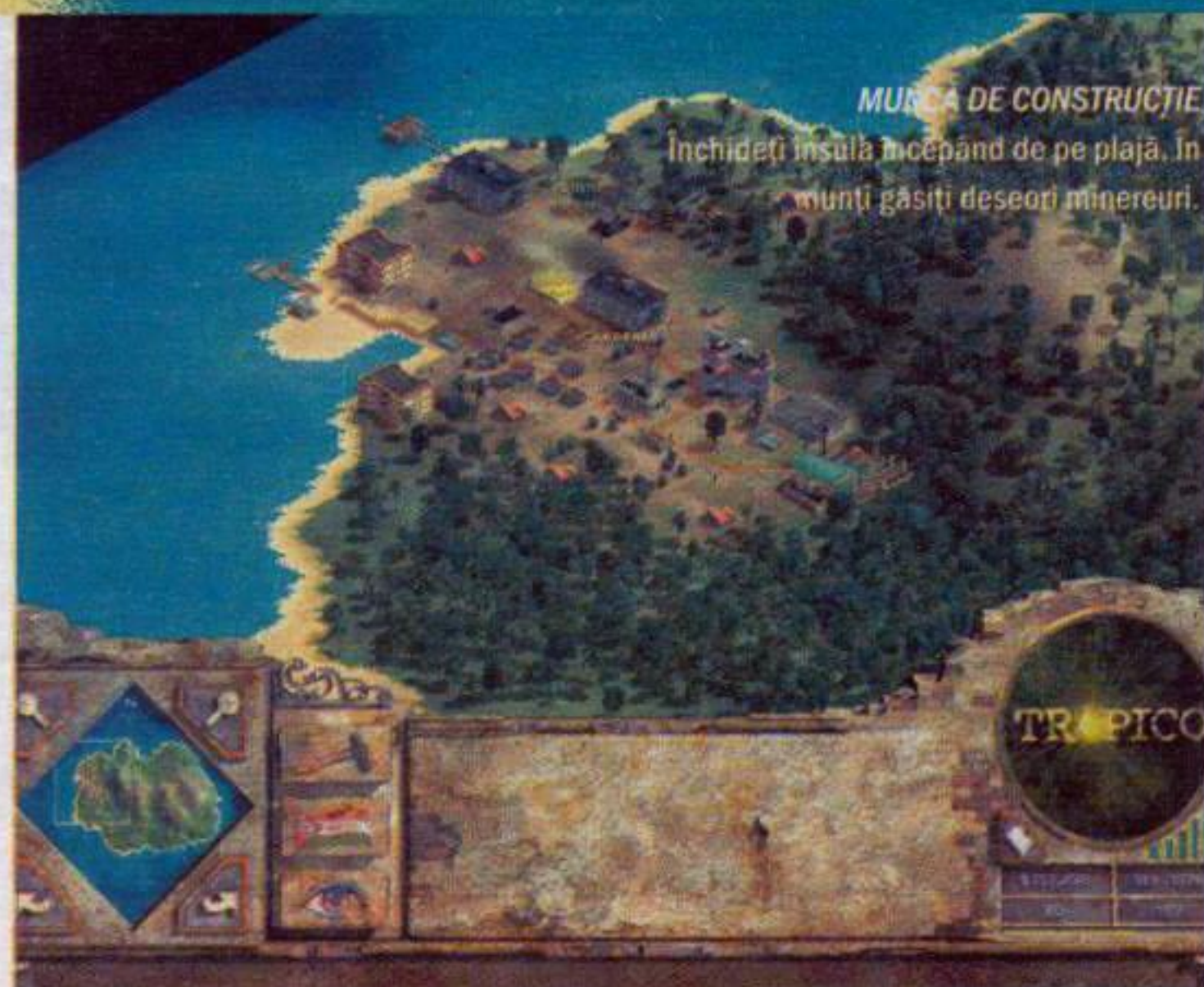
## PARADISUL TROPICAL

Așa trebuie să arate un complex turistic, iar atunci nu ai treabă cu cei ce-și petrec aici concediul. Se recomandă o separare a indigenilor, pentru a evita acțiunile criminale.

La **început** aveți în permanență nevoie de **bani**. Sarcina cea mai importantă e **obținerea** unei **economii funcționale**.

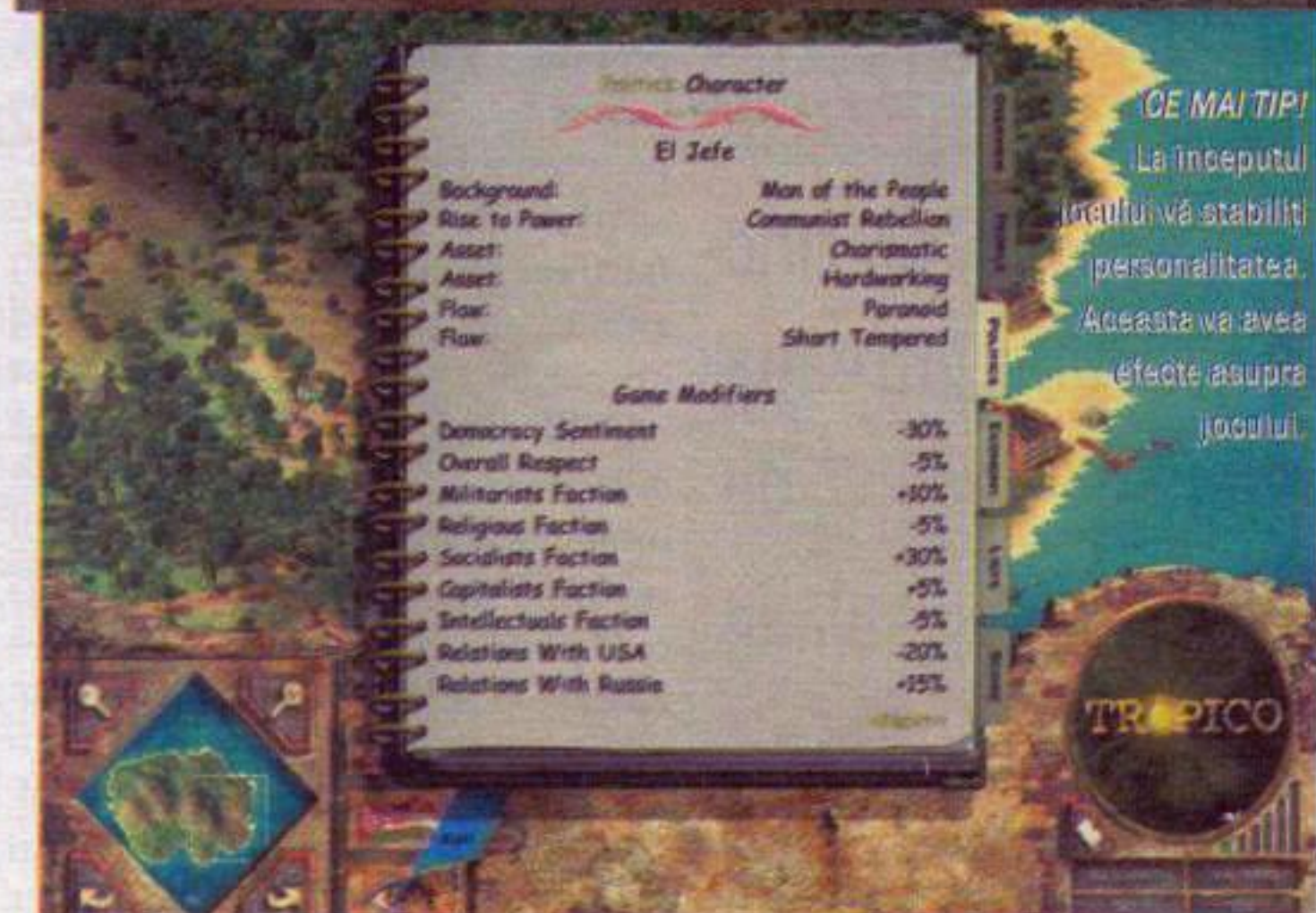
care cochetează cu comunismul vor avea rețineri în privința dvs. Existența unei duzini de profiluri diferite asigură un înalt factor de reluare a jocului. În plus, puteți crea la nesfârșit diferite insule, cu condiții foarte diverse (climă, resurse etc.), aflându-vă astfel permanent în fața unor sarcini noi. Indiferent de condițiile pe care le aveți pe oricare din domenii, vă loviți de fiecare dată de aceeași problemă: aveți nevoie urgentă de resurse financiare, deoarece nevoiașul capital de început vă ajunge doar pentru a asigura aprovizionarea cu hrană și pentru a ridica câteva ateliere de muncă. Aici e vorba în primul rând de minele pentru exploatarea minereurilor și de fermele unde se cultivă cafea, fructe exotice, tutun sau trestie de zahăr. Oricum, nu vă aruncați prea repede în domeniul botanicii, deoarece condițiile de cultivare a diferitelor specii de plante variază în mod considerabil, în funcție de proprietățile solului respectiv. Grație funcțiilor oferite, puteți stabili zonele de teren

adequate. Nu sunteți presați de timp, dată fiind posibilitatea întreruperii jocului pentru desfășurarea în liniște și în detaliu a tuturor analizelor. Cu atelierele de muncă nu numai că asigurați ocupațiile de bază, adică joburile simple, ci realizați și mărfuri pentru export. Încasările obținute le investiți pentru amenajarea unor clădiri noi sau pentru dezvoltarea economiei. Pentru vânzarea trestiei de zahăr, de exemplu, obțineți doar sume mici. Prelucrați-o însă într-o distilerie, producând un rom cu un ridicat grad de alcool, iar încasările vor fi mult mai mari. Esența problemei: pentru meseriile din fabricile și unitățile complexe e necesară forță de muncă mai înalt calificată, care nu e de găsit pe insulă. Lăsați deci cale liberă celor calificați din străinătate, care pot ocupa posturile vizate sau îi pot educa pe locuitorii insulei în școli și universități. Oamenii nu vor fi însă nici pe departe mulțumiți cu aprovizionarea cu hrană și cu asigurarea unui loc de muncă.



## MUNCĂ DE CONSTRUCȚIE

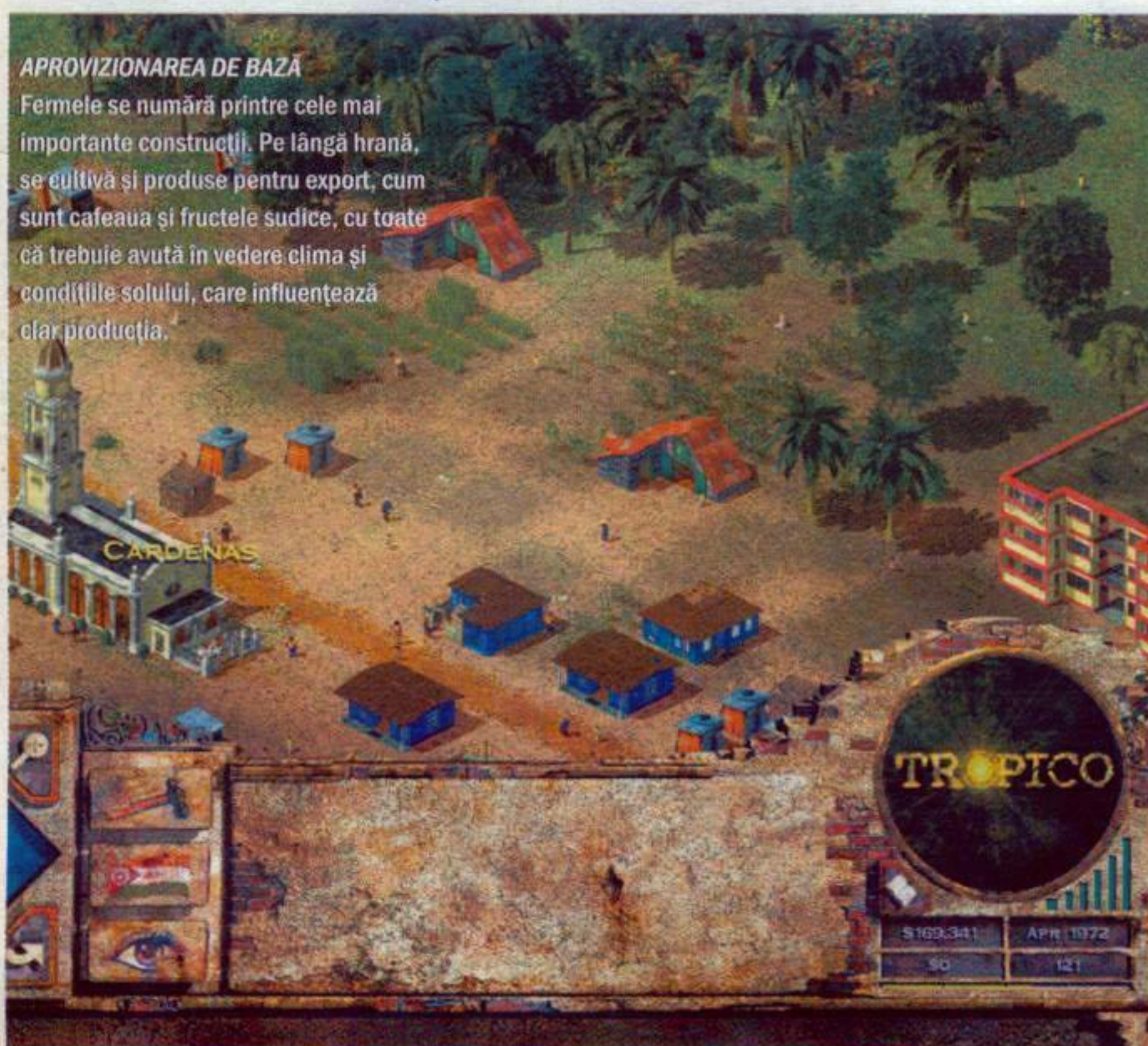
Închideți insula începând de pe plajă. În munți găsiți deseori minereuri.



## CE MAI TIP!

La începutul jocului vă stabiliți personalitatea. Aceasta va avea efecte asupra jocului.





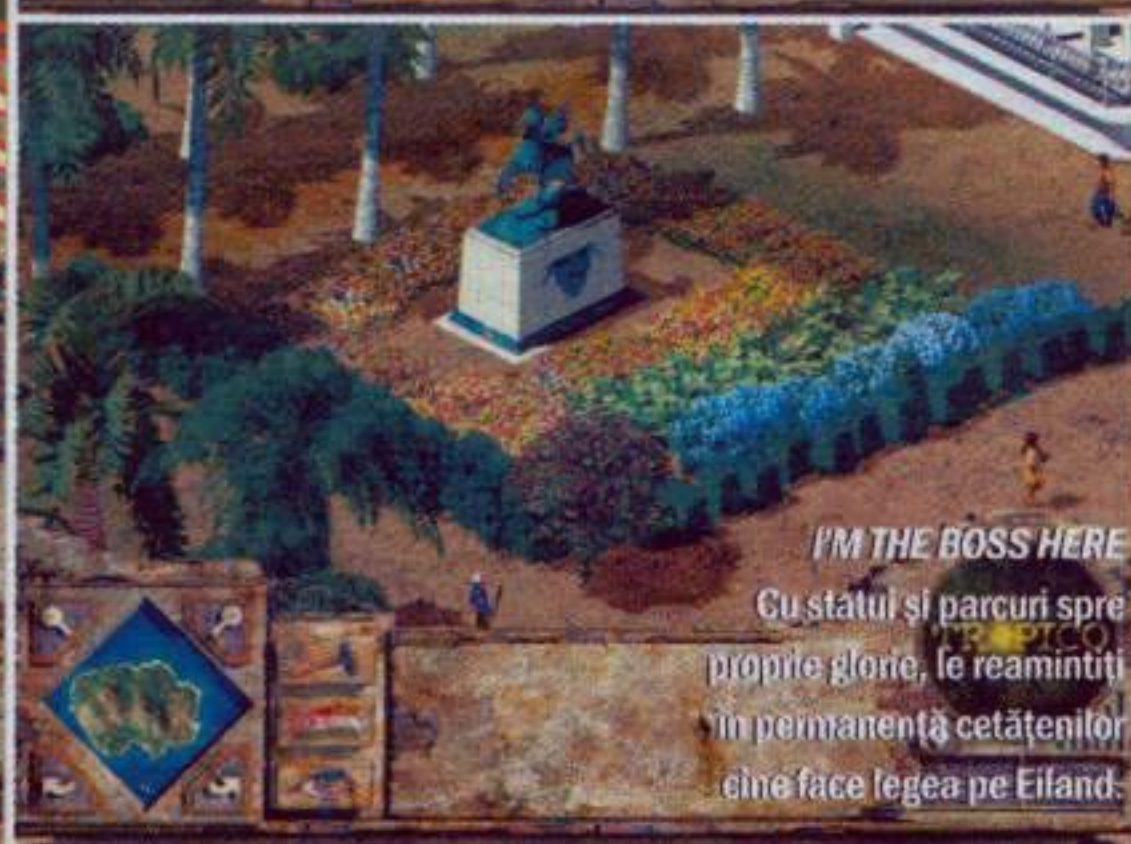
#### APROVIZIONAREA DE BAZĂ

Fermele se numără printre cele mai importante construcții. Pe lângă hrană, se cultivă și produse pentru export, cum sunt cafeaua și fructele sudice, cu toate că trebuie avută în vedere clima și condițiile solului, care influențează clar producția.



#### OBLIGĂTORIU

O piscină corespunzătoare e obligatorie pe lângă fiecare hotel.



#### I'M THE BOSS HERE

Cu statul și parcuri spre propriile glorie, le reamintiți în permanență cetățenilor cine face legea pe Eiland.



#### COMERȚUL

Muncitori din port pregătesc mărfurile pentru export, asigurând una din cele mai importante surse de beneficiu financiar. Mai târziu veți câștiga mai ales din turism.

Compuneți acest  
**paradis al**  
**concediului** oferind  
turiștilor întreaga  
paletă de **servicii**, de  
la hotelul de lux la  
**cazino și portul cu**  
**iahturi**.

Fiecare din cei până la 500 de locuitori își are personalitatea proprie, necesitățile diverse (alimente, muncă, locuință, petrecerea timpului, religie) și aparține uneia sau mai multor fracțiuni politice. Pare a fi dificil, având în vedere varietatea grupurilor sociale (intelectuali, militari, comuniști, credincioși), să organizezi în așa fel guvernarea încât nici una dintre fracțiuni să nu se simtă lezată. Fără o derulare corespunzătoare, situația politică pe Eiland e la fel de stabilă ca o centrală atomică sabotată. În cazul în care mulțumirea populației scade sub o anumită valoare, plebea începe rebeliunea și aruncă cu pietre în

palat. Aveți posibilitatea de a stăvili mișcarea făcând uz de armată, însă o mulțime de locuitori își găsesc astfel moartea. Apoi, fie iertat pragmatismul, abuzând de astfel de tactici veți periclita cu adevărat economia. În orice caz, e bine să evitați o revoltă. Chiar și fără revolte sunteți presați de probleme, datorită disidenților extremiști care își organizează rezistența în munți și păduri, coordonând de acolo cu autoritate acțiuni de atac și sabotaj. Rămâne la latitudinea dvs. dacă în postura de dictator veți face uz și de manevre deocheate. Asta înseamnă mită în toată regula, contrabandă de mărfuri, transfer al fondurilor de stat în conturi elvețiene. În cazul în care veți apela la astfel de manevre dubioase, va trebui să vă asumați consecințele lor. Dacă interveniți puțin la cazino, astfel încât turiștii să aibă ghinioane incredibile și să faceți în așa fel încât cei ce-și petrec concediul aici să rămână lefteri, veți constata că renumele dvs. scade imediat, iar turismul dă faliment. Veți avea de-a face cu pierderi financiare severe, deoarece pe parcursul timpului circulația străinilor va fi cea mai importantă sursă de încasări financiare. Pe calea apei, cu vaporul sau pe calea aerului, în paradisul dvs. tropical vor veni, rând pe rând, de la cetățeni oarecare ce-și petrec concediul la

proprietari de iahturi, și toți având deize străine. Ca urmare, trebuie să oferiți tot ce dorește inima turistului: hoteluri șic, piscine imense, restaurante extravagante, săli cu jocuri mecanice și o plajă corespunzătoare. Din punct de vedere grafic, multe clădiri și figuri sunt prezentate atât de detaliat încât îți vine uneori să te lași pe spate și să-i urmărești pe muncitori făcându-și treaba ori pe turiști hoinărind. Plăcerea e întregită de fundalul muzical latino. În pofida numărului mare de sarcini și opțiuni, **Tropico** se adresează atât începătorilor, cât și experților. În vreme ce jocul oferă o mulțime de funcții automate, ajutor și asistență pentru sprijin, iubitorii genului se pot ocupa de diferitele detalii. Indiferent că e vorba de venitul fiecărui muncitor, de rata profitului din cazino sau de șpagă, totul se poate modifica. Pentru a fi la curent cu efectele provocate de diferitele măsuri luate, programul oferă o mulțime de analize și diagrame. Facilitățile acestora vă sunt cunoscute de la bun început printr-un tutorial detaliat.

BOGDAN GAVRA

PRODUCĂTOR .....PopTop Software  
TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT ....aprilie 2001  
PRIMA IMPRESIE .....Foarte bună



# Sudden Strike Forever



## PARADA TRUPELOR

Vedeți aici trupele numeroase ale unităților britanice și ale celor americane. Chiar jos, tancul bonus M1 Abrams.

## STRES ÎN DEȘERT

Africa Korps atacă un oraș din deșert, ocupat de britanici. Cei împrejmuiți se apără cu tancurile.

Noutăți de pe front: misiunea oficială a hit-ului aduce **unități noi, campanii și locuri de intervenții proaspete.**



## LUPTA PENTRU PETROL

În această misiune apărați portul alături de o trupă britanică, împotriva puterii germane.

**E**posul războiului mondial încoronat de premii trebuie să devină curând mai bun, o dată cu *Sudden Strike Forever*. Urmând dorințele și sfaturile de îmbunătățire ale fanilor, producătorii ruși vor să livreze cu acest add-on tancurile și camioanele de ajutor, a căror lipsă este cel mai acut resimțită. În plus, bug-urile deranjante și greșelile de design vor trebui eliminate. Astfel, toate unitățile călătoare vor beneficia de un marșarier. Acesta va ajuta la prevenirea temutelor ambuteiaje în pasajele înguste de pe hartă. Din cele peste 30 unități, ies în evidență în special doi infanteriști: sanitarul și generalul. În timp ce sanitarul funcționează asemănător cu mașina ambulanței originale, generalul adoptă o poziție specială. Acest ofițer nu e înarmat, dar are cu el pe front un ochean puternic, cu care poate vedea clar părți îndepărtate de pe hartă. Împreună cu noile obuziere de 150 mm, iese o combinație deseori

ucigătoare.

Pe lângă diversele misiuni individuale și cele zece hărți cu mai mulți jucători, add-on-ul constă și în patru mini-campanii noi, în care va trebui să mergeți la luptă de partea sovieticilor, americanilor, englezilor sau nemților. Comandați-vă trupele nu numai pe frontul estic, ci și pe alte fronturi. Astfel, în luptă veți atrage și Africa Korps, în campania britanică împotriva nemților, desfășurată în nisipul deșertului.

NICOLETA BALACI



## PRIMA IMPRESIE

Unități noi, campanii suplimentare și misiuni grele și zgomotoase pentru jucători cu experiență. Așa arată o misiune reușită. Pretențioasele misiuni cer mult simț tactic.

Producător.....Fireglow  
Data apariției .....Mai 2001



# Alien Nations 2

BINE AȚI VENIT ÎN  
ȚARA ALIEN NATIONS!  
Mega screenshot-ul vă  
prezintă toate trei  
națiunile. La stânga  
jos se află Pimonșii,  
desupra Skarji și în  
colțul drept de sus se  
lăfălesc amazoanele.



Așa cum arată testul nostru de la pagina 98,  
unii cumpărători ar putea fi dezamăgiți de  
recenta serie de coloniști. **Va prelua Alien  
Nations trofeul strategiilor de construcție?**

**S**pecialiștii de strategie  
austrieci de la Jowood au  
livrat în urmă cu doi ani  
jocul *Alien Nations*, o versiune  
proprie a cunoscutului principiu  
de coloniști. Am exersat puțin  
pentru dvs. recenta versiune beta  
a *Alien Nations 2*. În exterior s-a  
schimbat puțin: construiți un  
sătuc idilic ce ajunge încet-încet o  
metropolă, faceți rost de mâncare  
și materiale de construcție,  
dezvoltați tânăra generație și vă  
ocupați de dorințele și necesitățile

locuitorilor. Ca și la *The Settlers*,  
este nevoie de un sistem economic  
eficient, ca premisă a prosperității.  
Din partidă mai fac parte mândre  
amazoane, Pimonșii dezagreabi  
și roiul de insecte Skarji. Oricum,  
diferențele sunt mult mai  
pregnante acum.

În timp ce luptătoarele pun  
preț mare pe corpul lor divin,  
pentru Skarji îngrijirea frumuseții  
este mai degrabă un rău necesar.

Fiecare supus își execută  
munca de o zi supravegheat de





**CONSTRUCȚIE GRANDIOASĂ**  
Clădirile construite cu multă migală reprezintă highlight-ul graficii celor de la Nations.



**GÂNDAC MĂREȚ** Chiar și figurile - aici un Skarji - dovedesc obsesia față de detaliu a producătorilor.



**TIP MĂREȚ** La capitolul mișcare, Nations trebuie să se declare învins în fața lui Settlers.

#### HAOSUL LUPTEI

Valkiriile, călăreții și insectele luptătoare se adună în mijlocul unei așezări.

computer. Dimineața merge la serviciu, se întoarce la prânz la cârciumă și seara se ocupă împreună cu partenerul de creșterea populației. La început, în țara Nations se perindă locuitori de ambele sexe. Majoritatea locuitorilor se ocupă singuri de sarcinile lor și își construiesc singuri câte o casă, dacă cei patru pereți obișnuiți li se par prea strâmți. Așa sună teoria celor de la Jowood. În practică însă, va trebui să dați fiecărui meșteșugar câte o sarcină, ceea ce este de neînțeles. Creatorii ar trebui să mai lucreze aici, precum și la meniul mic și neclar.

La cererea multor fani, puteți acum nu numai să repurtați succese militare, ci și să-i faceți să dezerteze pe membrii tribului inamic, care au așezări mai frumoase. Spre deosebire de

prima parte, cele trei popoare constau din mai multe triburi, care trec dintr-o parte în alta când sunt nemulțumiți. În interior, Nations prezintă diferențe importante. În timp ce Pimmonșii, care trăiesc în nord, lucrează din greu, Sjus Pimmonșii din sud sunt mai comozi. Pentru că oamenii, Skarji și Pimmonșii nu trăiesc doar cu mâncare, ar trebui să le asigurați pentru divertisment piețe cu statui sau locuri de distracție.

Supușii dvs. își iau în serios idealul de cetățeni majori. Dacă

nu le convine ceva, își exprimă rapid ideea în mijlocul unei audiențe, care o poate accepta sau respinge. Plângerile se fac doar în sediul principal. Acest lucru oferă țărănuței Dirsa sau valkiriei Nurtina mai multă personalitate, dar în versiunea noastră pentru testare pare pierdere de vreme și ne face să ne întrebăm de ce personajele nu-și exprimă direct dorințele (sub forma norișorilor, de exemplu). Sperăm că producătorii vor găsi o soluție mai bună în acest sens.

La The Settlers lipsește

comerțul, nu și la Nations.

Comerțul a câștigat teren față de prima parte. Puteți face schimb de mărfuri cu vecinii dvs. sau să vă dați mărfurile pe argint la comercianții liberi. Cine mai degrabă distruge decât construiește, cu siguranță că nu ajunge prea departe nici în Nations 2. Din când în când, la ușa dvs. sună eroi care pentru o sumă corespunzătoare vor fi în slujba dvs. alături de armata pe care o aveți. Se adaugă și faptul că nu toți vitejii sunt adevărate forțe de luptă. Cavalerului Klunk cel





**NECKISCH-NACKISCH**  
Amazoanele strălucesc  
în costumațiile lor sumare.  
Alături de soții lor, par  
scoase din catalogul Barbie.

neîndemânatic nu ar trebui să îi dezvăluie neapărat adăpostul rezervelor dvs. de materii prime. Pe lângă soldații inamici, de dvs. se apropie și criminali. Bande de hoți jefuiesc fără jenă un depozit valoros de mărfuri, dacă nu asigurați paza poliției în oraș. Pe lângă călăreți, puteți angaja și cercetători, care să dezvolte în laborator noi construcții sau să facă upgrade-uri.

Din punct de vedere grafic, actuala versiune Blue Byte se apropie încet-încet de ideal. Clădirile sunt foarte reușite, originale și detaliate, putând fi

păstrate separat mai ușor ca în *The Settlers*. Peisajul săracios și mai ales animațiile sacadate nu ne-au putut însă convinge. În cele din urmă, designul misiunilor și capacitatea de joc au cuvântul hotărâtor asupra calității. Producătorii lui *Alien Nations 2* au amânat termenul de apariție pentru luna mai, pentru a asigura calitatea jocului, dar și datorită fanilor jocurilor de construcție, care ar putea reacționa mai sensibil la bug-urile ce pot fi evitate după *Settlers 4*. O decizie bună, care merită.

NICOLETA BALACI

#### O PRIMĂ IMPRESIE

Recenta ediție a lui *Alien Nations 2* pare a fi bună. Sper însă că Jowood va duce puțin înapoi micro-managementul. Din cauza grijilor de a doborîci toate durerile poporului său, te pierzi prea des în jungla opțiunilor

RÜDIGER STEIDLE

Producător..... Jowood  
Data apariției ..... mai 2001

#### GÂNDACII

Insectele Skarji sunt  
un adevărat popor  
de luptători.  
Își fac curaj cel mai  
des cu Tequilla.



**CU SÂNGE ALBASTRU**  
Deși stilul de construcție a  
Pimmonsilor grăsuți arată foarte  
îndrăzneț, pieile-albastre sunt  
adevărați maștri coloniști.



# Original War



## RĂZBOIUL MAȘINILOR

Americanii trimit la luptă mașini de război care sunt produse în fabrici.

Back to the future:  
americanii și rușii se luptă  
cu cele mai moderne  
sisteme de armament,  
cu două milioane de ani  
înaintea erei noastre.

**C**ălătoriile în timp sunt de folos, putându-se influența cursul istoriei cu ajutorul lor. Din acest motiv, americanii s-au teleportat în trecut, pentru a duce neobservați pe teritoriul lor o materie energetică importantă din Siberia. Această avere ar trebui să le asigure americanilor, două milioane de ani mai târziu, puterea deplină. Rusia află și astfel izbucnește un război tehnologic.

Look-ul jocului amintește de *Command&Conquer*, dar conține și elemente de RPG. Toate personajele sunt unice, își au propria personalitate ca în *Jagged Alliance* și își folosesc experiențele pentru a-și îmbunătăți capacitățile. Există ingineri, soldați, mecanici și cercetători, care preiau sarcini diferite în timpul jocului. Academicienii se ocupă de inventarea tehnologiilor, în timp ce soldații se află la luptă, iar constructorii de mașini repară

vehicule stricate. Pentru că în misiuni controlați numai câteva trupe, imperativul suprem este să aveți grijă de ele. Dacă mor personajele, pierdeți experiența lor valoroasă. Pe de altă parte, moartea unei figuri relevante va atrage după sine schimbări interesante în derularea acțiunii. Cele din urmă variază și când luați anumite decizii în timpul misiunilor principale. Aceste decizii vor conduce jocul într-o altă direcție.

NICOLETA BALACI



## PRIMA IMPRESIE

Design arborescent al misiunilor, elemente de joc pe roluri și lupte în timp real. *Original War* are o grafică de nivel mediu, dar e valoros grație complexității sale.

THOMAS WEISS

Producător..... Altar Interactive  
Termen ..... aprilie 2001



## LUPTE MULTIPLAYER

În timp ce acoperiți campaniile cu un singur jucător, numai cu americani sau ruși, arabii sunt disponibili doar pentru multiplayer.



# Rim



**ÎNGROZITOR DE FRIG**  
Pe lângă planetele prăfuite din deșert și spațiile verzi ale junglei, veți mai cuceri și suprafețe de gheață cu zăpadă abundentă.



**GRANIȚA ZONELOR**  
Cadrul roșu și cel albastru vă arată raza de acțiune a unităților inamice și a celor aliate. Suprafața mai închisă reprezintă raza de mișcare a tancului dvs.

## FOTOGRAFIE DE APROAPE

În prezentarea acțiunii de război, aparatul de filmat este fixat asupra câmpului de luptă.

Încă se mai poate:  
**inventatorul lui Battle Isle,**  
**Bernhard Ewers** vă trimite  
împreună cu Rim în lupta  
pentru salvarea galaxiei.



## IMPACT

Dacă o unitate este lovită, în rezumat se indică damage-ul acesteia.

**A**mers prost: după ce pionierii spațiali ai navei de cercetare Solarius au dat întâmplător peste inteligență extraterestră, se ajunge la luptă din cauza unei neînțelegeri. Conflictul se extinde în mai multe lumi și, în timp ce echipa merge de pe o planetă pe alta, dă mereu de inamici noi. Întâmplător, dă și peste un secret intergalactic străvechi.

Ca lider al trupelor terestre, preluați comanda și asupra tancurilor, unităților de cercetași sau de artilerie. În ceea ce privește principiul de joc, Rim alege o tehnică ce fusese folosită în trecut cu predominanță în jocurile de strategie hardcore. Fiecare episod de joc constă din două etape. În faza 1 vă plasați unitățile în timp ce un domeniu întunecat reprezintă raza dvs. de mișcare. În afară de asta, jocul vă arată prin marginea albastră raza de acțiune a focului datorat trupelor active. Cu un clic de mouse, vestiți faza de atac, ale cărei

efecte sunt prezentate în grafica de joc într-o secvență ce decurge automat.

Grafic vorbind, *Rim* se situează la înălțime. Peisajele și trupele se prezintă elegant în 3D, iar reprezentarea tridimensională a hărților are o influență directă asupra acțiunilor de luptă. Drept urmare, dealurile blochează linia de tragere a tancurilor dvs., iar un vehicul ce urcă un deal înaintea cu viteză redusă.

NICOLETA BALACI



## PRIMA IMPRESIE

*Rim* profită de conducerea simplă, de sistemul bine gândit de luptă și de misiunile variate. Ar mai trebui șlefuit scenariul, destul de steril.

SASCHA GLISS

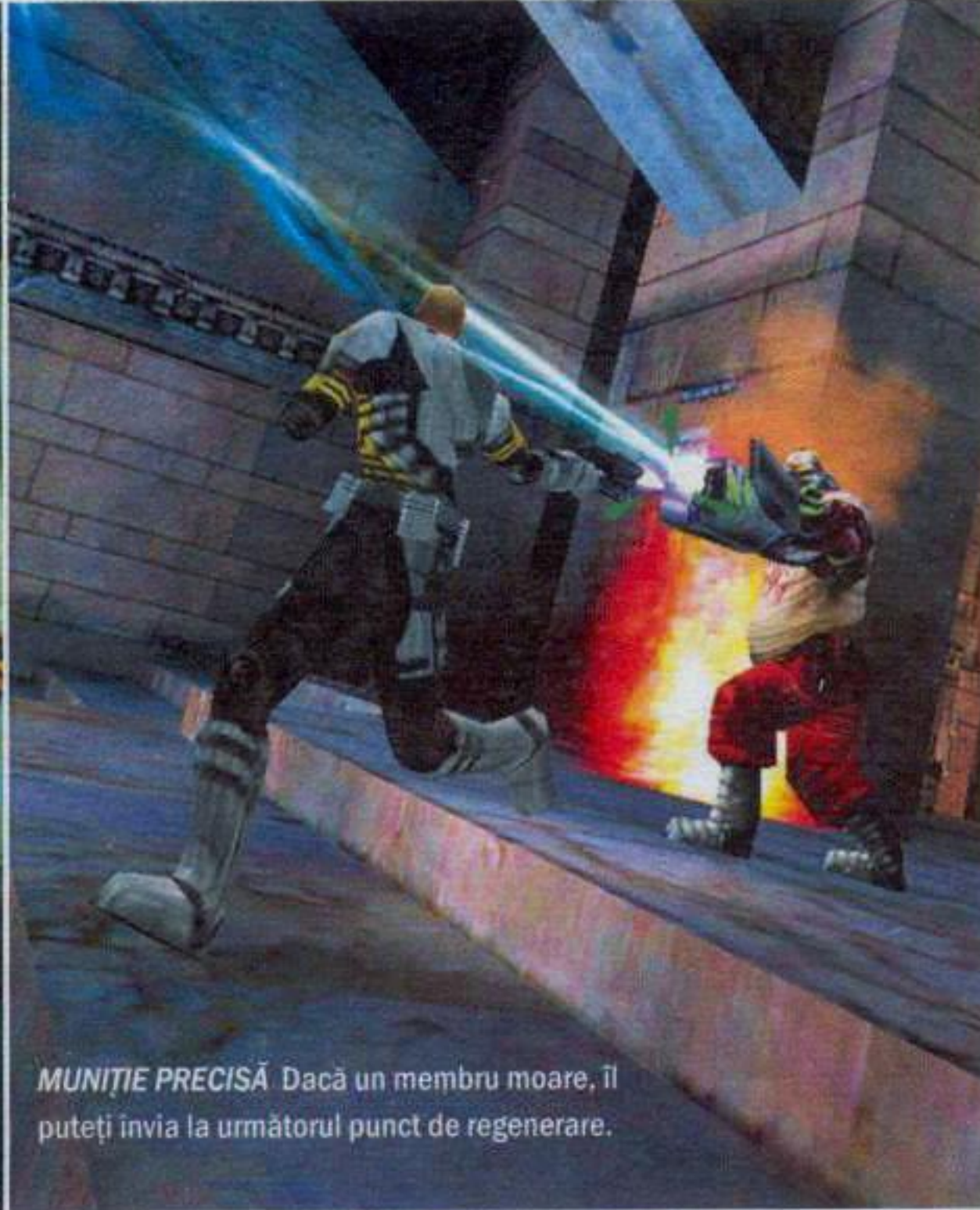
Producător ..... Trinode  
Termen ..... aprilie 2001



# Project Eden



**VIZIONAR** Core Design vă poartă de data asta într-o metropolă SF cu zgârie-nori giganti.



**MUNIȚIE PRECISĂ** Dacă un membru moare, îl puteți învia la următorul punct de regenerare.

# ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventure | Jump & Run

În viitor, omenirea rezolvă problema suprapopulării prin construirea unor zgârie-nori giganti, care urcă mai mulți kilometri spre cer. Bogații respiră un aer proaspăt sus, pe când cei fără mijloace își trăiesc zilele sărăcăcios. Veți prelua conducerea unei echipe militare antrenate Squad, care va trebui să se ocupe de legislație și ordine. Din

perspectiva persoanei a treia, îi veți dirija pe cei patru experți prin clădirile întunecate și veți întâlni creaturi care se vor transforma în monștri sângeroși. Cauza și modul le veți afla pe parcursul celor 11 misiuni. Conduceți întotdeauna doar un personaj, în timp ce restul vă îndeplinesc ordinele. În modul multiplayer, maximum trei jucători au voie să intre în rolurile celorlalte

personaje, pentru a rezolva jocul împreună. Ceața în 3D, aparent reală, și efectele de oglindă asigură o grafică impunătoare, în timp ce linia dramatică a povestirii motivează prin prisma întorsăturilor palpitate.

Nicoleta Balaci

Producător ..... Core Design  
Apariție ..... sfârșitul lui mai 2001



## Battle for Naboo

Lucas Arts transformă jocul de acțiune Nintendo 64 în jocul PC *Battle for Naboo*. În postura căpitanului Gavyn Sykes, vă luptați în nave spațiale și vehicule prin cele 15 nivele, care se orientează după scenele episodului 1. Lupta împotriva Battle Droids-ilor începe în aprilie.

Lucas Arts | Martie 2001



## Aquanox

Aquanox, cvasi-urmasul lui *Schleichfahrt*, se amână pe toamnă. Motivul: simularea acțiunii U-Boot-ului trebuie să fie titlul de referință pentru noul chip grafic NV20 al lui Nvidia. La ora actuală, misiunile puse pe hârtie sunt integrate în joc de către producătorii din Mannheim.

Massive | Toamna 2001



## Hired Team Trial

Ego-shooter-ul de la Backstar este interesant nu numai pentru jucătorul individual. În stilul *Unreal Tournament* jucătorii în rețea se luptă pe 20 de arene. La alegere sunt moduri de joc precum Capture the flag sau Teamplay. Un mod tactic ține seama de zonele de lovitură individuale ale corpului.

New Media Generation | Martie 2001

## COUNTDOWN

Jucătorii PC se bucură cel mai mult de următoarele jocuri:

- 1 **Halo**  
Tactic-Shooter | trim. 2002
- 2 **Duke Nukem Forever**  
Ego-Shooter | trim. IV 2001
- 3 **Unreal Warfare**  
Ego-Shooter | data necunoscută încă
- 4 **Grand Theft Auto 3**  
Action | trim. II 2001
- 5 **Team Fortress 2**  
Tactical-Shooter | trim. II 2001
- 6 **Max Payne**  
Action-Adventure | trim. IV 2001
- 7 **C&C: Renegade**  
Action-Adventure | trim. III 2001
- 8 **Freelancer**  
Acțiune în spațiu | septembrie 2001
- 9 **Mafia**  
Action-Adventure | aprilie 2001
- 10 **Aquanox**  
Acțiune submarină | toamna 2001



# Operation Flashpoint



Elementele din Battlezone, Rainbow Six și Wargasm au ca rezultat **unul din cele mai promițătoare jocuri de acțiune ale anului.**

**R**espirați rapid și inima vă bate puternic, patrula inamică era cât pe ce să vă descopere. Verificați-vă încă o dată muniția când vă rezemați de un zid pentru a vă trage răsuflarea. Exact 12 gloanțe mai sunt în încărcătorul pe care l-ați luat mai devreme de la un luptător de-al dvs. mort. Deodată auziți niște zgomote care devin tot mai puternice. Un tanc de asalt ia

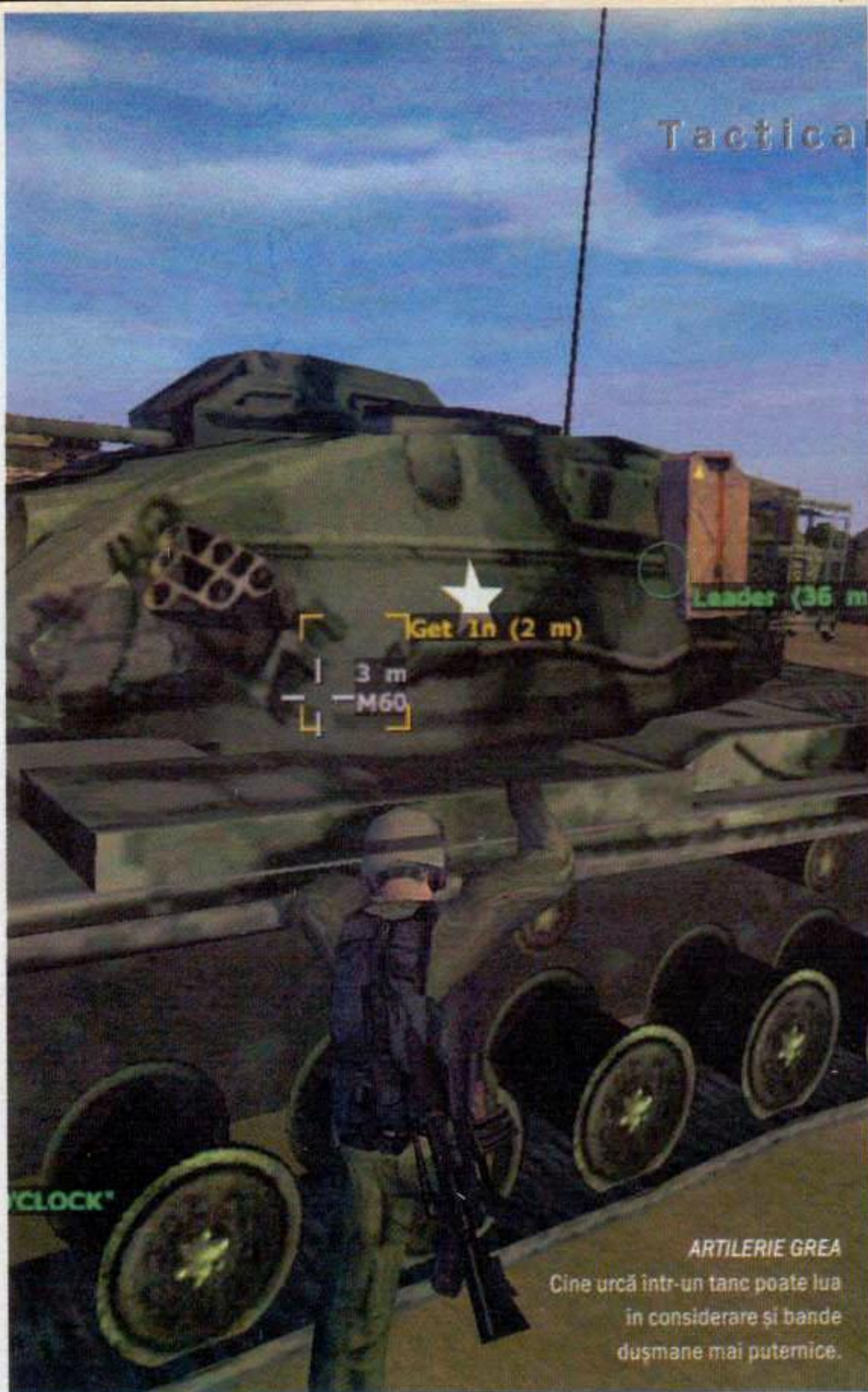
colțul. Când tunul tancului inamic se îndreaptă spre dvs., gândiți-vă că ar fi fost poate mai bine să vă ascultați mama și să fi devenit brutar...

Bine ați venit în **Operation Flashpoint**, unde coșmarul anilor '80 a devenit realitate.

Combinatia dintre tactica Shooter și simularea acțiunii vă transferă pe insulele fictive Kolgujev, St. Pierre și Malden,

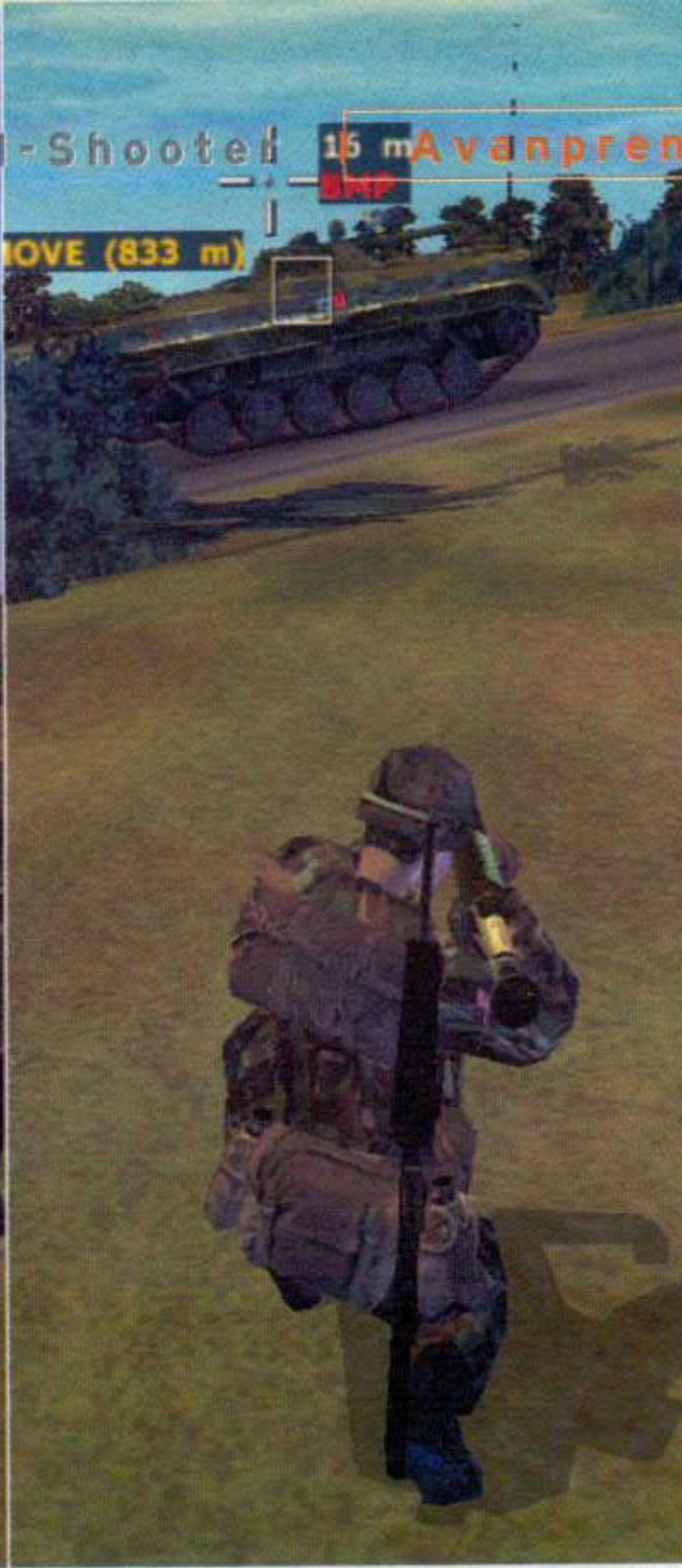






#### ARTILERIE GREA

Cine urcă într-un tanc poate lua în considerare și baze dușmane mai puternice.



#### ACȚIUNE PE FURIȘ

Tancurile sunt dușmani puternici, însă devin aproape neputincioase când e vorba de infanteriști. Cine se ascunde le poate distruge cu proiectile antitanc.

unde datorită războiului rece dintre marile puteri izbucnește un război de-adevăratelea. Sovieticii și americanii se luptă pentru supremația asupra insulelor, iar dvs. vă aflați în mijlocul lor. Ca soldat într-una din cele două armate, veți lupta ca infanterist, vă veți urca în cockpit-ul unui elicopter de luptă sau a unui avion de atac la sol. Veți fi comandant de tanc sau vă veți

plimba cu o barcă bine garnisită cu arme. În principiu, puteți conduce în joc orice vehicul - fie că e vorba de un camion inamic, al cărui șofer l-ați lichidat cu o pușcă cu lunetă, sau de un tractor la o fermă părăsită. Nu vă fie teamă, nu aveți nevoie de îndrumări speciale pentru a conduce vehiculele.

**Operation Flashpoint** se joacă cu multă acțiune. Realismul lui

provine în special din motorul fizic verosimil și din grafica autentică.

Episoadele de joc din versiunea primită pentru testare ne-au făcut o impresie foarte bună. Ar fi însă de criticat faptul că există o singură funcție de autosave. Versiunea finală a conține pe lângă cele 15 misiuni cu jucători individuali și o campanie dinamică cu circa 30 de sarcini. Editorul nu vă va lăsa să așteptați prea mult după altele. În una din primele misiuni trebuie să priviți aproape leșinat cum plutonul dvs. cade într-o secvență victimă unei ambuscade. Rămas singur, cereți ajutor cartierului

#### VICLENİ

Trăgătorii de elită versați pot distruge un elicopter nimerindu-l pe pilot. E o sarcină ce necesită mult curaj și noroc.



#### UȘOR DE CONDUS

Nici începătorii în simulatoare n-ar trebui să aibă probleme cu conducerea elicopterelor sau a tancurilor.





ROMANTIC

Motorul grafic prezintă efecte ale vremii, dar și schimbare dinamică zi-noapte.

general, însă cei de acolo nu vă pot da nici un sfat. Trebuie să luați o armă de la un soldat căzut și să rechiziționați un suport carosabil. Îl veți găsi sub forma unei Skoda fără stăpân. În timpul călătoriei prin liniile inamice, vi se împotrivesc un pluton de infanterie. Un con de foc MG vă distruge cauciucurile vehiculului. Luptați la alegere în maniera Ego-shooter sau priviți întâmplările din exterior din perspectiva 3<sup>rd</sup> person. Altfel decât în *Unreal Tournament & Co.*, bătăliilor de foc le sunt caracteristice feeling-uri realiste. Dacă fugiți, de exemplu, țintele sunt greu de nimerit chiar și din apropiere. Asta înseamnă să vă dați la fund și luați în vizor plutonul inamic de la orizont. Inamicii nu sunt nici de departe carne de tun. Vă aruncați la pământ în bătaia focului, vă adăpostiți după copacul apropiat sau încercați să-i

împrejmuiți. Soldatul dvs. nu e un super-erou, va nimeri doar de câteva ori. De exemplu, dacă vă loviți la picior, puteți înainta doar târâș. Dar o lovitură la cap înseamnă eliminarea. Din fericire, și partea cealaltă are aceleași puncte slabe.

Nu sunteți întotdeauna singur la drum. În versiunea pentru testare cele mai palpante au fost schimburile de focuri, atunci când două grupe de infanteriști, ajutate de mitraliere și aruncătoare de grenade, au asaltat un sat, în timp ce tancurile de asalt înaintau

trăgând, iar elicopterele zburau deasupra capului. La asta se adaugă și ordinele noi primite într-una prin portavoce de la conducătorul plutonului dvs. Din păcate, comenzile sunt realizate momentan printr-un limbaj sintetic. Programul poate reda astfel propoziții după plac, însă rezultatul sună foarte artificial. În unele misiuni aveți și dvs. un pluton sub control. Ori dați ordine camarazilor dvs. cu ajutorul tastaturii ori îi îndreptați spre țintă, ca într-un joc de tactică, cu o privire strategică de ansamblu. Puteți purta aceste mega-lupte și în rețea sau Internet cu până la 500 (!) de participanți. În timp ce toată lumea așteaptă după *Team Fortress 2*, producătorii din Praga de la Bohemia Interactiv au pregătit ceva hot, care ar fi putut îndeplini deja promisiunea celor de la Valve Software.

NICOLETA BALACI

PRIMA IMPRESIE

Sunt încântat! De mult nu m-am mai distrat atât cu o versiune preview ca și cu *Flashpoint*! Dacă producătorii vor elimina punctele slabe, de care vorbeam (cuvântul-cheie fiind limbajul), atunci vom avea un veritabil hit! Mă bucur enorm!

RÜDIGER STEIDLE



CUIB DE VIESPI

Am prins un pluton inamic pe drumul către câmpul de luptă. Soldații care se dau jos sunt ținte ușoare, chiar dacă fug în acoperire.

Producător ..... Bohemia Interactive  
Termen ..... vara 2001



# Best Oldies but Goldies

**Jocuri originale  
la prețuri bestiale!**

Opt jocuri devenite clasice și aflate în vânzare la chioscuri, te așteaptă să le "devorezi". Nu uita că în interior vei găsi instrucțiuni referitoare la instalare și extrase din manualul jocului.



**180.000 lei**  
Inclus TVA

**furnizorul tău de jocuri**

Magazin: Piata Unirii, corp central Magazin Unirea, et.3, Bucuresti, tel: 01-303.01.91  
Magazin: Bd. Elisabeta (fost Kogalniceanu) nr.25 Bucuresti, tel: 01-314.76.98  
Magazin: Pasajul Pietonal Lipscani (Bd. I.C. Bratianu) Bucuresti, tel: 01-310.28.32  
office: tel/fax 01-345.55.05/06/07 e-mail: info@bestcomputers.ro www.bestcomputers.ro

**best**  
distribution



# Serious Sam



Misiunea dvs. în Serious Sam este să trageți până vă iese fum din deget. Este genul de joc asupra căruia ne tot avertizau părinții.

**AUI**  
Lovitura îl nimerește pe protagonist într-un loc nepotrivit.

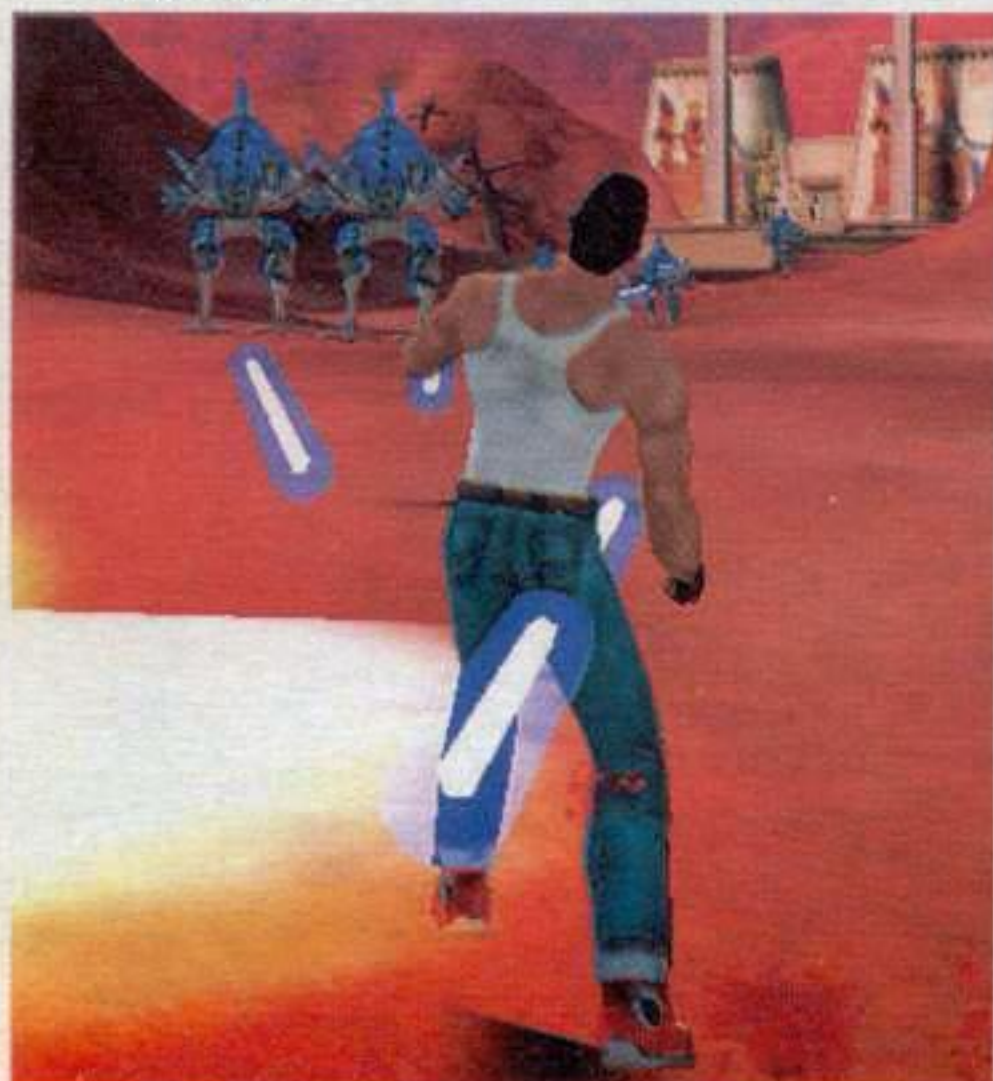
**S**ă gonești agitat prin ținut și să distrugi tot ce mișcă. În această postură cunoaștem 3D Shooter-ul definit în 1993 de id Software în *Doom*. Între timp, imaginea s-a schimbat. Titluri cu un scenariu complet, precum *Half Life*, *No One Lives Forever* sau *Clive Barker's Undying* pătrund pe piață și strălucesc prin comportamentul inteligent al inamicului și multe surprize în desfășurarea jocului. *Serious Sam*, dimpotrivă,

se referă la virtuți vechi. Grămadă în loc de clasă, acțiune în loc de gândire.

La aceasta, echipa de programatori din Croația nu a dat o avere pe licențe scumpe, ci a dezvoltat în scurt timp un engine propriu. Acesta nu poate ține pasul

cu cel al lui *Unreal* sau *Q3A*, dar permite prezentarea nenumăraților inamici într-un areal. Acesta este în același timp și aspectul care îl definește pe *Serious Sam*. Trebuie să eliminați dobitoace cu ghiotura și nimic altceva.

Nu surprinde faptul că povestea



**ACȚIUNE PE BANDĂ RULANTĂ**  
Zburătoarele apar în turme. Câteva sute la un nivel nu constituie o raritate.





**CURIOS** Nu a mai existat încă în nici un PC Shooter un mod de împărțire a ecranului în care maxim patru jucători să poată strivi simultan monștri în fața monitorului.

nu își găsește întrebuințare. O putere mai mare vrea să distrugă omenirea, ca divertisment. Din acest motiv, Sam Serious Stone pleacă în Egipt, pentru a șterpeți de acolo arma finală împotriva răului. Deseori, în calea lui stau adversari impozanți și sonați ca Rambo (de exemplu, soldatul fără cap, care vine alergând și tipând spre dvs., aruncându-se apoi sinucigaș în aer), pe care îi puteți ține la distanță cu un arsenal de arme. Pistolul standard face parte din partidă, dar împotriva nenumăraților monștri de pixeli are mai degrabă efectul unor jucării. Puștile cu alicie, aruncătoarele de rachete, armele cu foc rapid sau armele cu plasmă sunt mult mai eficiente. Vă ajutați mai târziu de un tun uriaș care scuipă niște ghiulele cutremurătoare. Nu vă faceți griji pentru rezervele de muniție, pentru că după fiecare etapă există mai multă completare decât ar fi nevoie.

Nici o urmă de extrasul plasat inteligent.

La fel de închisă este și arhitectura nivelelor. Pășiti deseori doar prin camere pătrate și purtați acolo lupte în masă, care cresc nivelul adrenalinei.

NICOLETA BALACI



#### PRIMA IMPRESIE

*Serious Sam e potrivit pentru un joc în pauza de prânz sau în rețea, dar pentru jucătorii individuali pretențioși simpla hăituială de monștri este banală.*

THOMAS WEISS

Producător ..... Croteam  
Termen ..... martie 2001



#### ZDRENTELE ZBURĂTOARE

În îndepărtatele lumi exterioare, asupra eroului se abat câteva duzini de inamici în zbor.

# www.pcgames.ro

e-mail: [pamgrup@rdsor.ro](mailto:pamgrup@rdsor.ro)



# C&C: Renegade



DIN SPATE

Nu trebuie să fie neapărat un atac frontal. În Renegade furșatul este deseori un atu.

Mult timp a domnit liniștea în privința lui C&C Renegade. Westwood prezintă acum cele mai **recente date și imagini din ambițiosul joc de acțiune.**

FOARTE APROAPE

Trebuie să aveți grijă nu numai de soldații care trag furioși, ci și de vehicule, ca de exemplu acest tanc Nod.



**N**u vă lăsați păcălit de numele **C&C**. În **Renegade** veți prelua rolul unui luptător individual GDI, pe care îl veți conduce din perspectiva 3<sup>rd</sup> person sau 1<sup>st</sup> person. Scopul dvs. este distrugerea definitivă a congregației răului din Nod. În locul lumii de pixeli, cunoscutul univers **C&C** se prezintă într-o formă 3D, cu clădiri cunoscute, cum ar fi silozurile de Tiberium, centrale energetice sau rafinării incluse. Pe lângă un sistem meteo complet cu furtuni, ploi și căderi de zăpadă, Westwood a echipat mediul înconjurător cu un model fizic exact și a ajustat animația personajelor și comportamentul vehiculelor. Pentru că umblatul prin ținut devine obositor și plictisitor, puteți să vă urcați la volanul motocicletelor, jeep-urilor, tancurilor sau a altor vehicule și să vă mișcați prin uriașele nivele. Așa cum îi stă bine unui shooter, recurgeți la arme puternice în intervenții. În timp ce pentru

atacurile frontale sunt folosite mitraliere și aruncătoare de grenade, soldatul dvs. elimină inamicii mai îndepărtați cu armele trăgătorilor de elită. La nivelul cu mai mulți jucători există, pe lângă modurile clasice, cum ar fi Deathmatch și King of the Hill, o variantă **C&C** specială Capture the Flag numită Capture the Mobius. În plus, aveți voie să vă interveniți cu un jucător individual, în cooperare cu un semen de ceartă.

NICOLETA BALACI



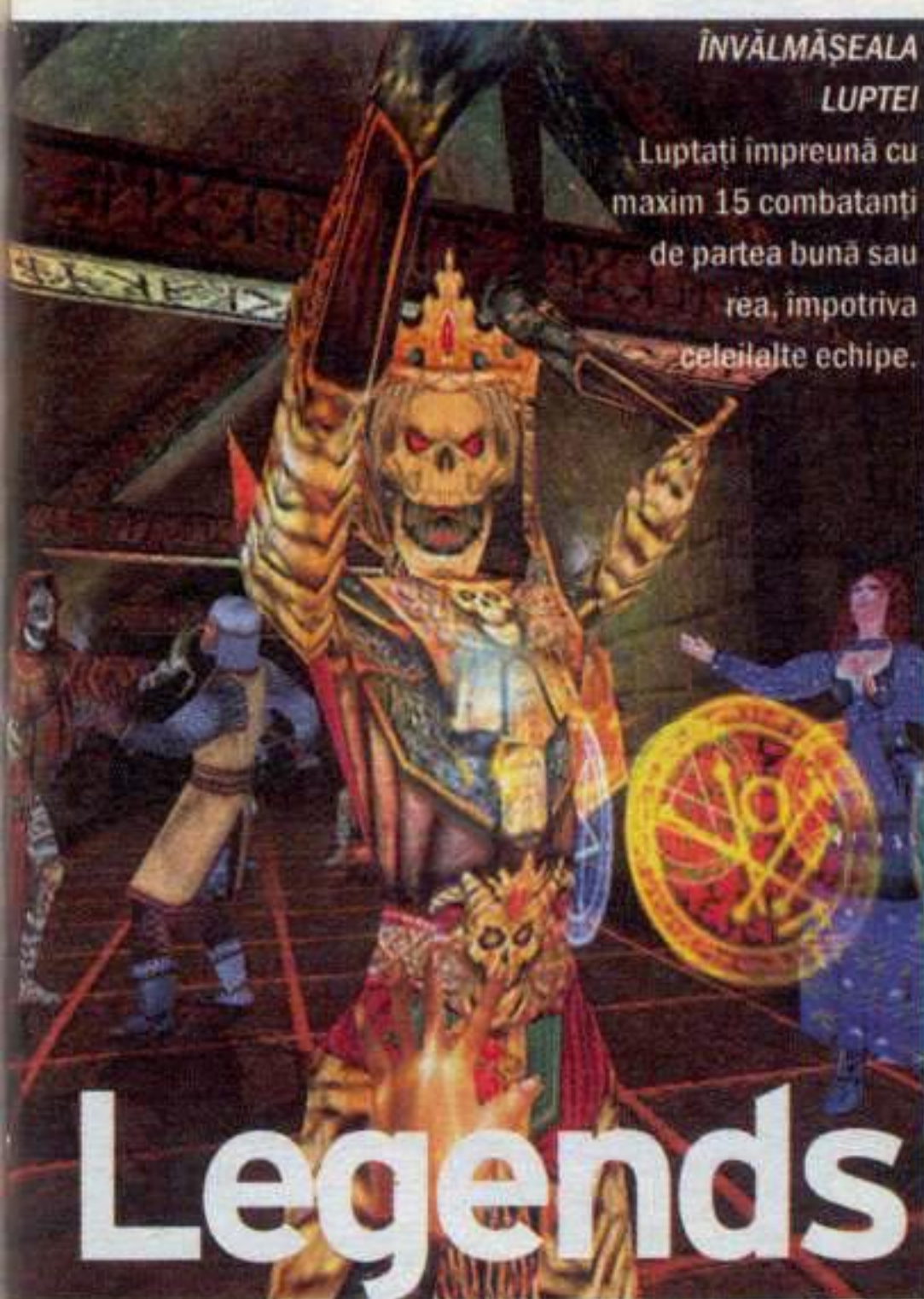
PRIMA IMPRESIE

Turul prin Nod Camp reprezintă împlinirea visului mai multor fani **C&C**. Cele mai recente poze arată mult mai bine decât cele pe care le-am văzut live ultima oară..

GEORG VALTIN

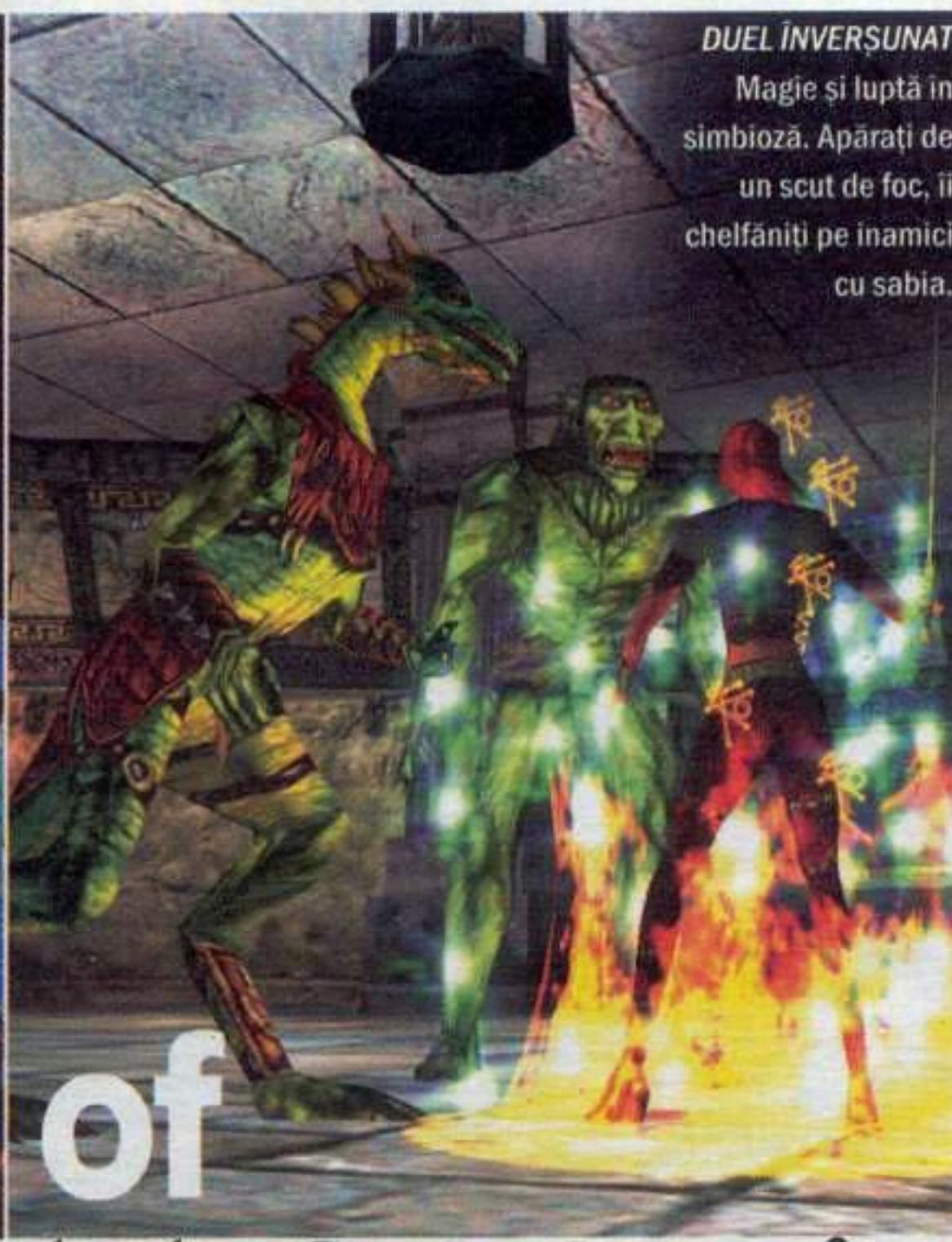
Producător..... Westwood  
Data apariției ..... trim IV 2001





### ÎNVĂLMĂȘEA LA LUPTEI

Luptați împreună cu maxim 15 combatanți de partea bună sau rea, împotriva celeilalte echipe.



### DUEL ÎNVERSUNAT

Magie și luptă în simbioză. Apărați de un scut de foc, îi chelfăniți pe inamici cu sabia.

# Legends of Might & Magic

**D**ouă infuzii călduțe de design le-au fost destul celor de la New World Computing. Firma aduce din nou în vizor piatra de temelie, și anume RPG-ul **Legends of Might & Magic** este considerat un titlu online interactiv datorită noului motor Lith Tech 3D, folosit și în titlul de acțiune **No One Lives Forever**. Maxim 16 jucători, împărțiți în două echipe, vor cutreiera din perspectiva 1<sup>st</sup> person peisaje cunoscute, cum ar fi minele

piticilor din Xeena, muntele Varn sau deșertul Erathia, de parcă ar fi la o vânătoare de șnițele.

Ambele grupe trebuie să îndeplinească următoarele misiuni: căutarea Sfântului Graal, lupta împotriva unui zmeu sau eliberarea unei prințese. Scopurile ar putea fi în contradicție. În timp ce o bandă stă într-o cetate împreună cu ostaticii și vrea să fugă, cealaltă ar putea intra să lupte.

Runde de joc individuale

sunt calculate la zece minute. Premiile câștigate, ca echipamente sau arme speciale, puteți să le luați cu dvs. în aventurile următoare.

La crearea personajelor sunt proiectate șase clase de aptitudini și slăbiciuni bine conturate.

Producător ..... 3DO  
Termen de apariție ..... aprilie 2001



### Myst 3: Exile

**M**yst 3: Exile de la TLC vă răpește în lumi suprarealiste. Ca în precursor, umblați din perspectiva 1<sup>st</sup> person prin ținuturi apăsătoare (perspectiva de ansamblu de 360 grade fiind inclusă), rezolvați șarade, trebuie să vă pricepeți la mașini complexe și să le porniți.

Presto Studios | Trim. IV/2001



### Shadowbane

**R**PG-ul online **Shadowbane**, transpus într-o lume a fanteziei în Evul Mediu, se apropie de final, după doi ani de evoluție. La ora actuală se desfășoară prima fază a testului beta. Ca termen de pornire, ofertantul german Swing Entertainment numește a trim. III 2001.

Wolfpack | Trim. III/2001



### Call of Cthulu

**N**umele produce fracturi de limbă. În spatele jocului plănuir pentru a treia decadă a lui 2001 se ascunde între timp un ego-shooter ambițios. Șase capitole povestesc despre un bărbat cu virtuți magice și abilități telepatice, care se apropie pe furiș de cultul Voodoo, căutând adăpost și luptând.

Headfirst | Trim. III/2001

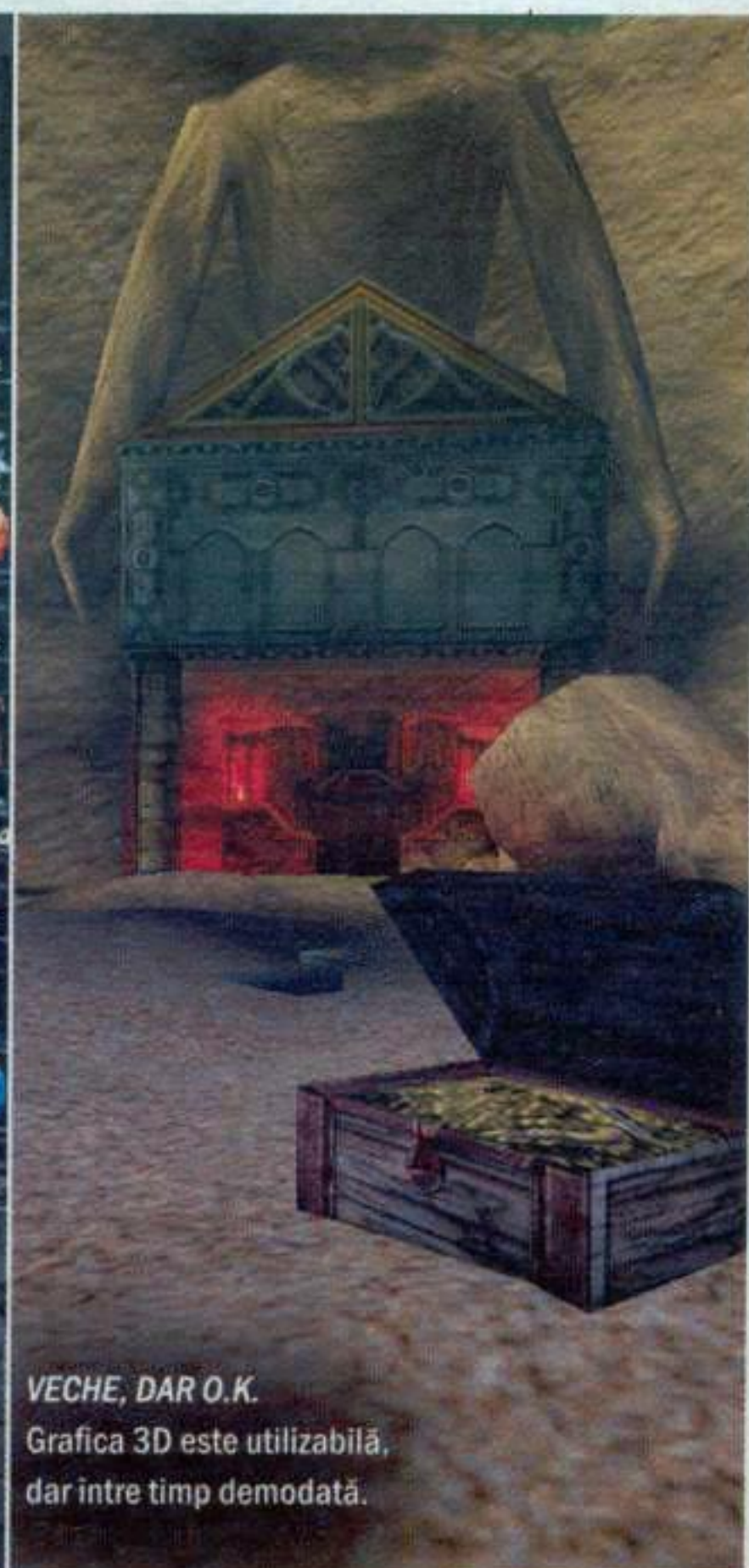
## COUNTDOWN

Jocuri de a căror apariție se bucură cel mai mult cititorii PC Games

- 1** **Diablo 2: Lord of Destruction**  
Action-RPG | sfârșitul lui iunie 2001
- 2** **Gothic**  
RPG | 15. martie 2001
- 3** **Alone in the Dark 4**  
Adventure | iunie 2001
- 4** **Baldur's Gate 2 Add-On**  
RPG | sfârșitul lui iunie 2001
- 5** **Neverwinter Nights**  
RPG | Mai 2001
- 6** **Ultima Online 2**  
Online-RPG | Trim. II 2001
- 7** **Pool of Radiance 2**  
RPG | Trim. II 2001
- 8** **Myst 3: Exile**  
Adventure | aprilie 2001
- 9** **Anachronox**  
RPG | Trim. II 2001
- 10** **Dungeon Siege**  
Action-RPG | vara 2001



# Wizardry 8



VECHE, DAR O.K.  
Grafica 3D este utilizabilă,  
dar între timp demodată.

## VORBĂREȚI

Posibilitățile de interacțiune cu personajele secundare se întind de la vorbit și furat până la recrutare.

Vom face ochi mari la un pachet-surpriză ce vine din Canada. Mult imitatul **Wizardry 8 se află pe linia de start.**



## RAPID CA FULGERUL

Vraja cutremurului energetic este disponibilă devreme în joc și produce multe pagube.

**F**anii RPG-urilor au lacrimi de bucurie în ochi doar la auzirea cuvântului "Wizardry". Este de înțeles, pentru că alături de *Ultima* și *Might&Magic* seria a dominat și a impregnat acest gen timp îndelungat. După o perioadă de dezvoltare de patru ani a opta parte a seriei e aproape gata. Între timp au avut loc schimbări decisive datorate evoluției grafice 3D, producătorii pun accentul jocului pe puteri experimentate. În special în domeniul dezvoltării personajelor, nici un titlu concurent nu poate egala diversitatea din *Wizardry 8*: 11 rase, 15 clase de personaje și zeci de capacități. Nu rămân dorințe neîmplinite. Începeți aventura cu șase personaje și puteți lărgi mai târziu grupa cu încă două. În joc nu există surprize: personaje secundare vă dau diverse sarcini, fapt pentru care echipa de eroi merge în orașul sau peștera următoare și le îndeplinește. Luptele reprezintă o componentă de bază tradițională în

*Wizardry 8* și decurg la alegere în runde sau în timp real. Cu mai mult de 100 de arme diverse și cu tot atâtea expresii magice din șase școli, ca de exemplu din magia focului și a apei, veți alunga tot felul de monștri și veți aduna aur, obiecte și puncte de experiență. Din păcate, momentul în care veți beneficia de această aventură este nesigur, din cauză că Sirtech nu a găsit încă un partener pentru distribuție.

NICOLETA BALACI



## PRIMA IMPRESIE

La fel ca și *Wizards & Warriors*, *Wizardry 8* este un joc clasic RPG cu personaje complexe și o poveste genială. În ciuda graficii 3D, este demodat din punct de vedere tehnic.

GEORG VALTIN

Producător ..... Sirtech  
Termen ..... Trim. II/2001



# TONIC TROUBLE

**Distribuit prin PAM GRUP SRL**

Str. Simion Bărnuțiu, nr. 30, ap. 3, Bl. PB 9

Tel./Fax: 059-479661

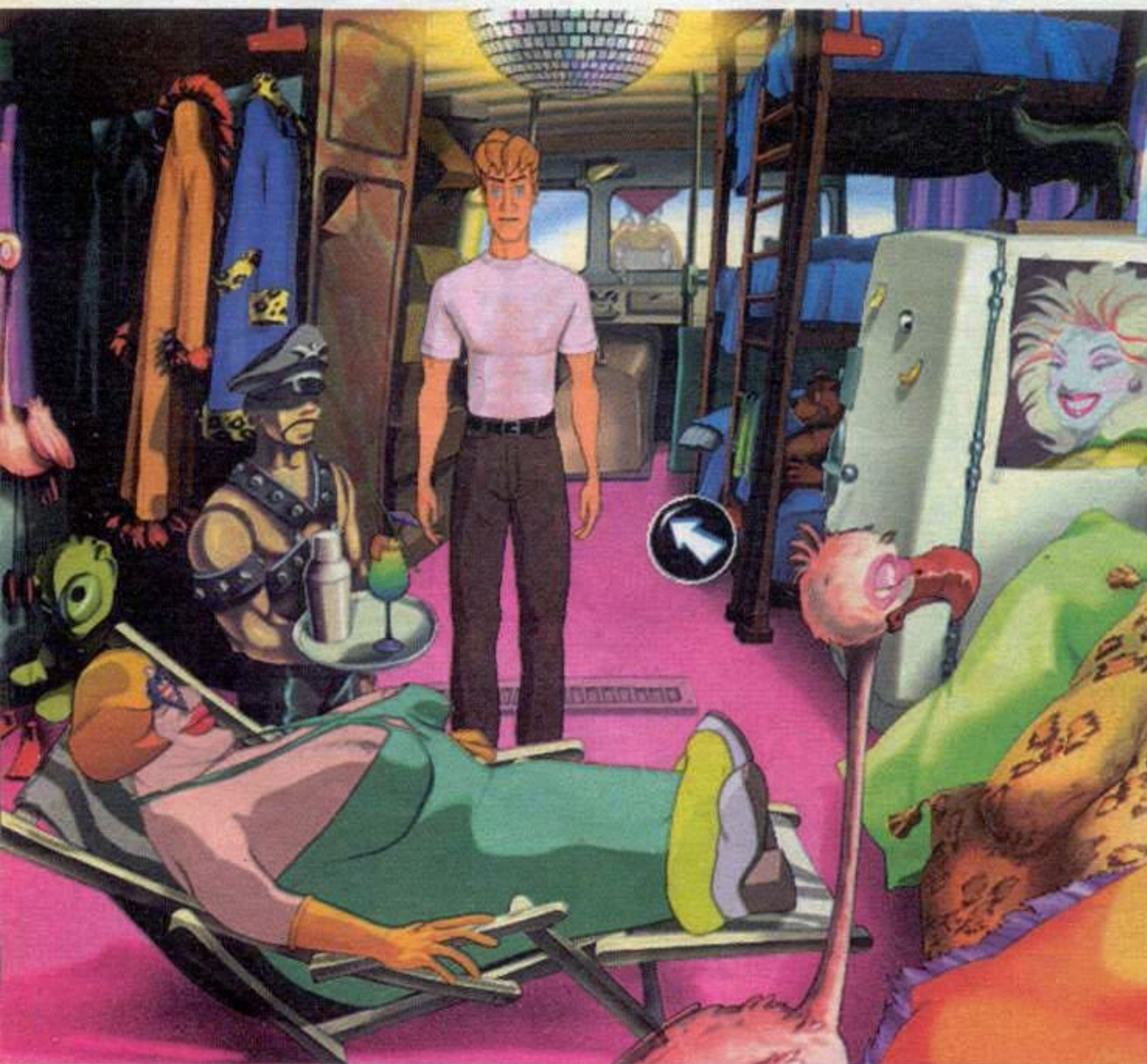
e-mail: [pamgrup@rdsor.ro](mailto:pamgrup@rdsor.ro)





# Runaway

A Road Adventure



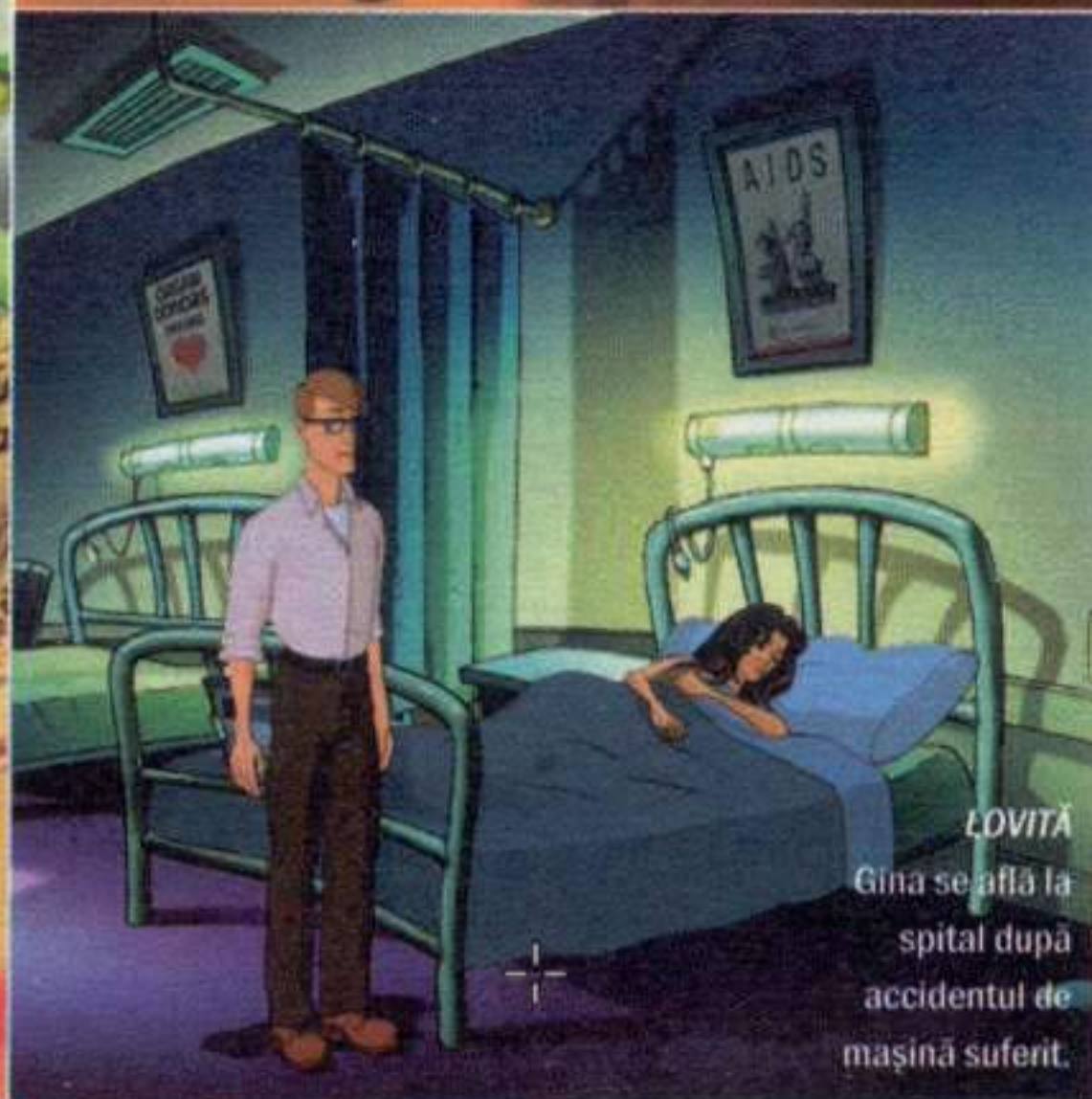
**ȚĂCĂNIT**

Un interior amenajat cam ciudat.



**PREA MULT SOARE?**

În mijlocul Arizonei se află prea multe asociații de tot felul.



**LOVITĂ**

Gina se află la spital după accidentul de mașină suferit.

Să ții pasul cu timpul **nu duce inevitabil la o dilemă 3D.**

O demonstrează spaniolii de la Pendulo Studios.



**ZĂMBIȚI, VĂ ROG!**

Cele două personaje principale din Runaway în lumina rampei.

**C**a student la fizică, Brian duce o viață obișnuită. Cel puțin până când dă de Gina cea cu pieptul mare și o transportă la spitalul local. Acolo evenimentele se precipită: bărbați necunoscuți vor să-i vină de hac femeii. Brian este singurul ei aliat. Împreună, duetul trăiește niște aventuri ce amintesc de șarmul hoinarilor lumii din blestemul lui Baphomet. Ambii protagoniști fug de-a lungul Californiei însoțite și descoperă secretul unei bijuterii misterioase, a cărei poveste este urmărită până în Spania. Bineînțeles că pe parcurs va trebui să stați câte un pic de vorbă cu personalități aiurite și să rezolvați ghicitori. Acestea din urmă devin tot mai sucite pe parcursul jocului. Dacă la început aveți soluțiile rapid, mai târziu trebuie să meditați mai intens, pentru ca succesul dorit să apară.

Plictiseala nu ar trebui să intervină prea curând, din moment

ce porunciți personajului principal 100 de scenarii pictate manual, care se împart în șase capitole. O doză compatibilă de umor din *Monkey Island*, câteva întorsături ale povestirii și ediția profesionistă a limbii au grijă de asta. În ciuda șireteniilor de joc, îți sare în ochi la prima vedere în special grafica, călătoriile opulente ale camerei de filmat prin ambientul 2D trezindu-vă admirația.

NICOLETA BACIU



**PRIMA IMPRESIE**

Încep timpuri bune, dacă Runaway se ține de ceea ce a promis: o grafică superbă, cu multe detalii, quest-uri și story captivant.

THOMAS WEISS

Producător ..... Pendulo Studios  
Termen ..... mai 2001



# Icewind Dale - Heart of Winter

**TOT TIMPUL PE FAZĂ** Puternicii noștri eroi îl ciomăgesc pe acest monstru scârbos, făcându-l verde și albastru. Verdele reprezintă rănille provocate, pe când intervențiile cu săgeți de gheață sunt albastre.



Cu inovații noi și prelucrat tehnic, **Heart of Winter** vă fură și vă duce încă o dată în valea ghețurilor

**C**u chiu cu vai ați reușit să doborâți demonul. Meritați un grog în fața șemineului, însă iată, din nou e nevoie să interveniți: un șaman dezorientat teleportează grupul dvs. de eroi în partea nordică a

insulei vântului de gheață, unde pe lângă că vă așteaptă temperaturi siberiene, vor apărea și niște barbari dezlănțuiți care contribuie la atmosferă.

Aceștia vă amenință tărâmul pașnic de origine, care are nevoie

de ajutorul unei trupe puternice în această confruntare. Agresivitatea băieților e numai efectul, iar dvs. va trebui să căutați cauzele pentru comportamentul răutăcios apărut spontan. La fel ca și în fostul joc, trebuie parcurse și cercetate diferite lumi exterioare și în mod natural nu lipsesc din program uriașele peșteri cu oponenți numeroși.

Conceptul jocului a rămas pentru producători același ca și în gameplay-ul plin de lupte *Icewind Dale*, însă au finisat tehnic *Heart of Winter*. Astfel apare o versiune îmbunătățită a lui Infinity Engine în care, ca și la *Baldur's Gate*, rezoluția de bază e 800x600 de puncte și sprijină rezoluția până la nivelul de 1.280x1.024. Deoarece grafica veche este complet înlocuită, și vechile imagini apar în mod detaliat într-o cu totul altă strălucire. Au fost preluate astfel câteva inovații folositoare din *Baldur's Gate* (bara de meniu ce poate fi activată și dezactivată la nevoie). Micul inventar se extinde prin recipientii de colectare a pietrelor prețioase și a băuturilor. Comerțul a fost simplificat, putând acum fi vândute sau cumpărate mai multe obiecte de același tip în același timp. Caracterele dvs. pot ajunge în funcție de clasa lor până la level 17 sau 21, însă având în vedere valoarea cel puțin egală a oponenților, acest lucru nu va fi ușor. Cu alte cuvinte, veți avea de furcă cu urși polari, golemși de gheață și șamani care vă vor da fiori. Ca și în versiunea originală, cheia succesului se află în capacitatea de folosire a amestecului de arme și magie. Pentru a reuși să trimiteți ciudatele ființe înapoi de unde au venit, pe lângă arsenalul de arme compus din diferite paloșe, bârzi și alte dotări, vă ajută și 50 de noi figuri hocus-pocus.

BOGDAN GAVRA

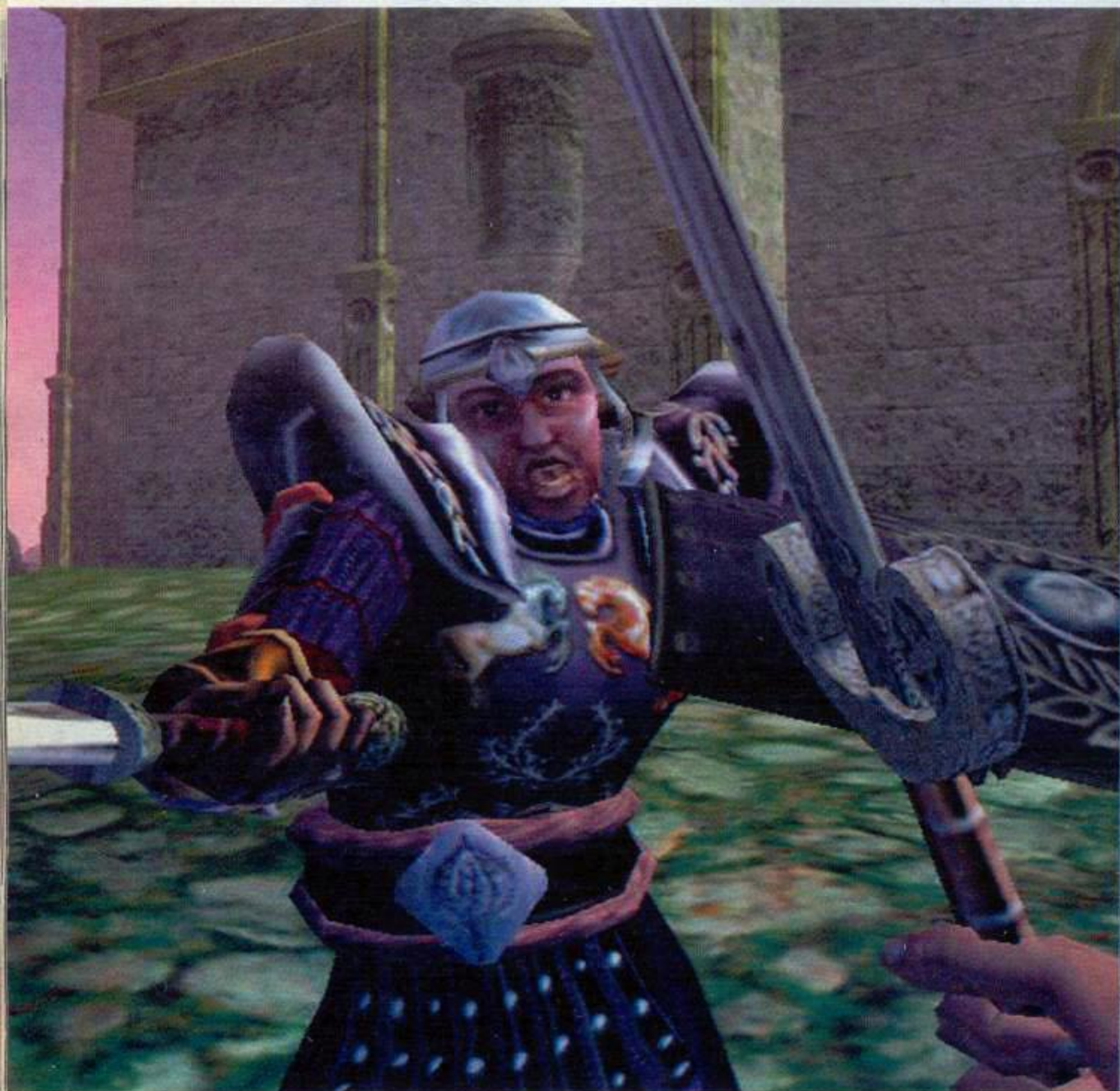
**GĂNGANIE** O astfel de arătare vi se opune în peșterile din valea gheții. Soluția? Arme și magie.



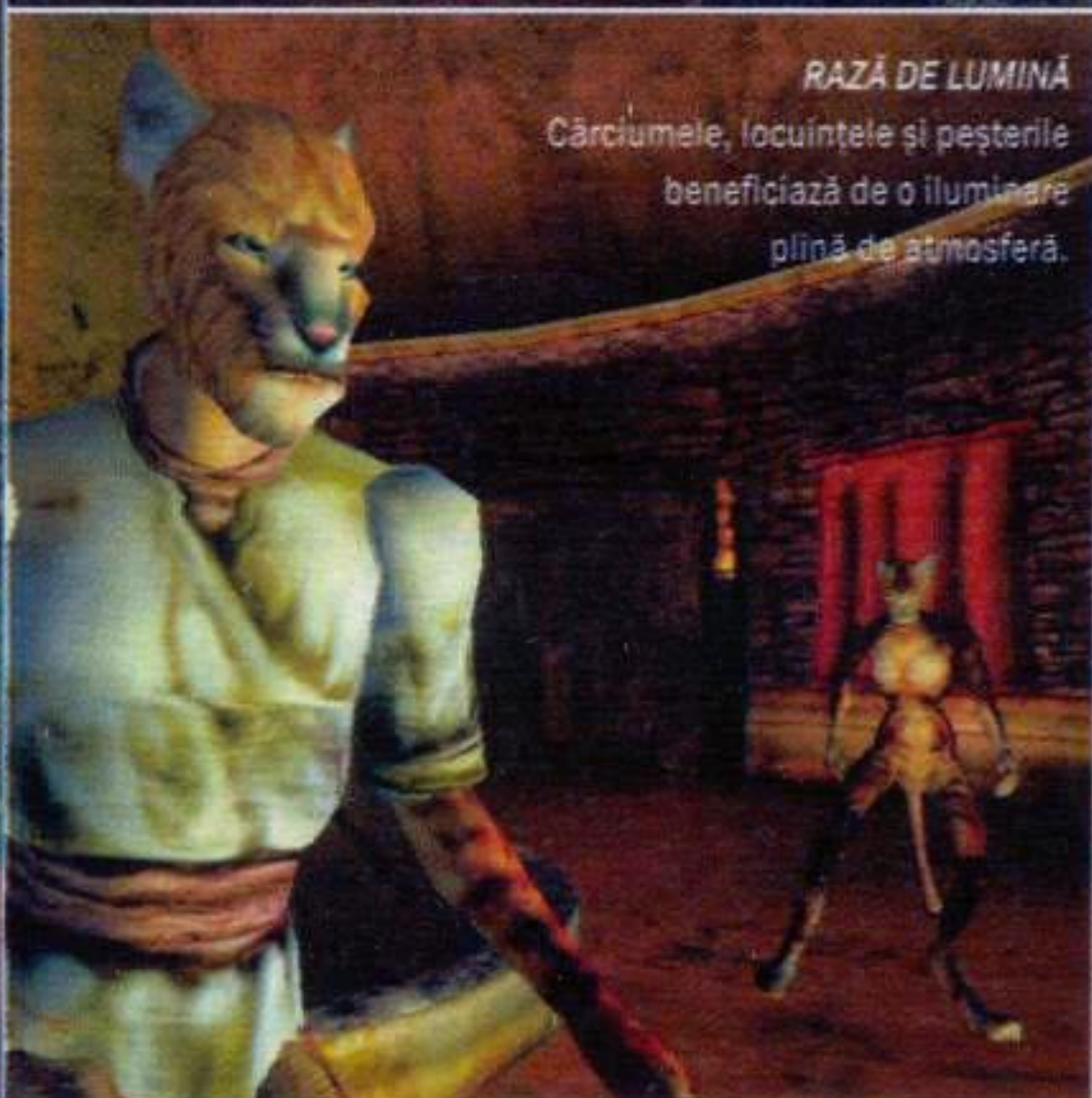
**CE MAI TIP!** O poziție tipică de bătălie: soldații lovesc din primele rânduri, pe când protectorii și magicienii se amestecă și ei de la o depărtare sigură.



# The Elder Scrolls 3: **Morrowind**



**IEȘIRE LIBERĂ** Și Myst arăta ca un nobil, însă aceste culise sunt calculate în timp real. Și în afară de asta sunt liber practicabile.



**RAZĂ DE LUMINĂ**  
Cărciumele, locuințele și peșterile beneficiază de o iluminare plină de atmosferă.

## TEATRU DE PĂPUȘI

Loviturile de sabie și iluziile optice ale corpului expun personajele modelate detaliat la nuanțări ușoare.

RPG-urile **moderne ni le dorim ca și pe femeile ideale:**

Trebuie să fie inteligente, multilaterale, flexibile, necomplicate.  
În plus, să arate și bine.

**A**semenea speranțe s-ar putea să vă fie îndeplinite pentru prima oară de partea finală trilogiei, dezvoltată în liniște de Bethesda. **Morrowind** este în același timp frumos, amplu, ușor manevrabil și diversificat. Deși veți avea de urmat o poveste de fond, vă veți putea plimba și cerceta fără probleme în spațiul imens de joc. Nimic nu vă va limita, atâta timp cât

nu vă îndreptați singur spre aria tensionată a jocului. Pentru că vesela călătorie, cu scopul de a face bani, este naturală, episoadele de margine prelungesc plăcerea jocului. Se potrivește aici, mai ales că autorii se gândesc la fiecare misiune în parte. Peste 1.000 de persoane populează Morrowind și chiar și în spatele monștrilor se ascund poveștile unor vieți. Generatorul coincidențelor, care apărea artificial la predecesori, a ajuns la gunoi. Verosimilul este realmente important pentru designeri. Generarea personajelor, în prealabil doar o alegere de numere, au inserat-o inteligent în faza de început. Un deținut este eliberat de pe un vapor pe o insulă. El este personajul principal. În depărtare, un vulcan aruncă cenușă și deasupra plutește un miros greu. Încă vă mai gândiți ce să cereți personajului dvs. să facă, atunci când apare în apropiere un străin și vă pune tot felul de întrebări. Cine este deținutul? De unde vine? Ce poate să facă?



## TEST DE TOLERANȚĂ

Provincia Morrowind adăpostește creaturi ciudate.



Deja v-ați creat o viață cu ajutorul celor opt rase, 12 clase și multelor atribute ucigătoare, fără a vă plictisi. Și mai plăcut decurg luptele cu un sistem ca în simulările din Golf. Un clic conduce mișcarea de avânt și celălalt hotărăște momentul de atac. În funcție de arme, va dura mai mult sau mai puțin. Dacă fluturați ambele mâini prea mult în spate, vă va mistui o înjunghiere de cuțit până vă va lovi din plin în burtă. Un editor genial, care pricepe totul în cinci minute, vă garantează și urmări.

NICOLETA BALACI

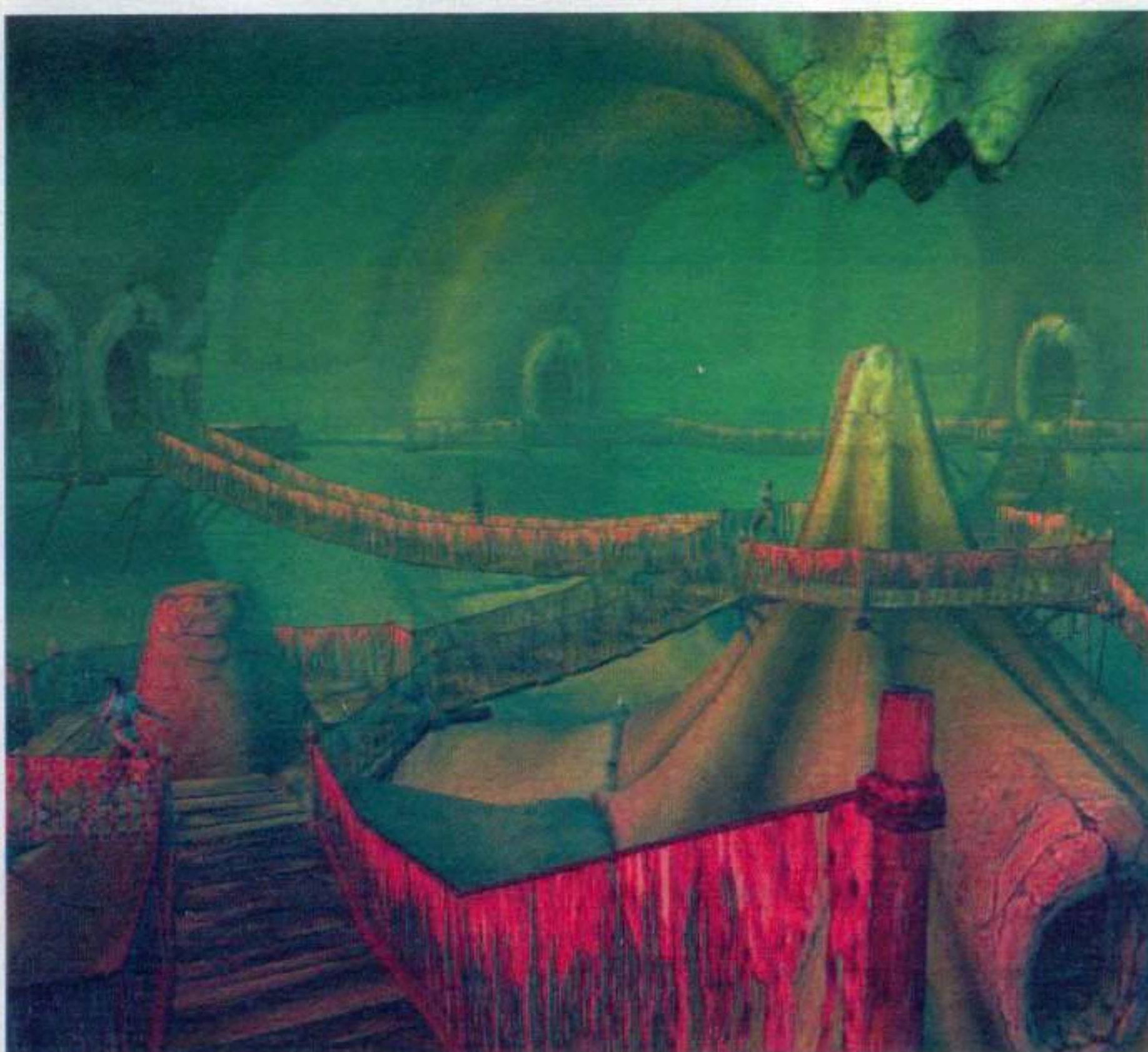


#### PRIMA IMPRESIE

Ceea ce nu a reușit perfect *Gothic* s-ar putea să iasă bine în acest titlu: combinarea graficii 3D cu RPG-ul îți taie respirația.

DANIEL CH. KREISS

Producător ..... Bethesda Softworks  
Termen ..... Necunoscut încă



#### ATTUDINE LA SOL

Rutina grafică permite chiar și structurile organice în arhitectură.

## 3D GRAPHICS

## 3D PROPHET III



## MP3 PLAYER

**Cube.**  
Internet music on the go



## DIGITAL EDITING

## DV Action!



# Hercules

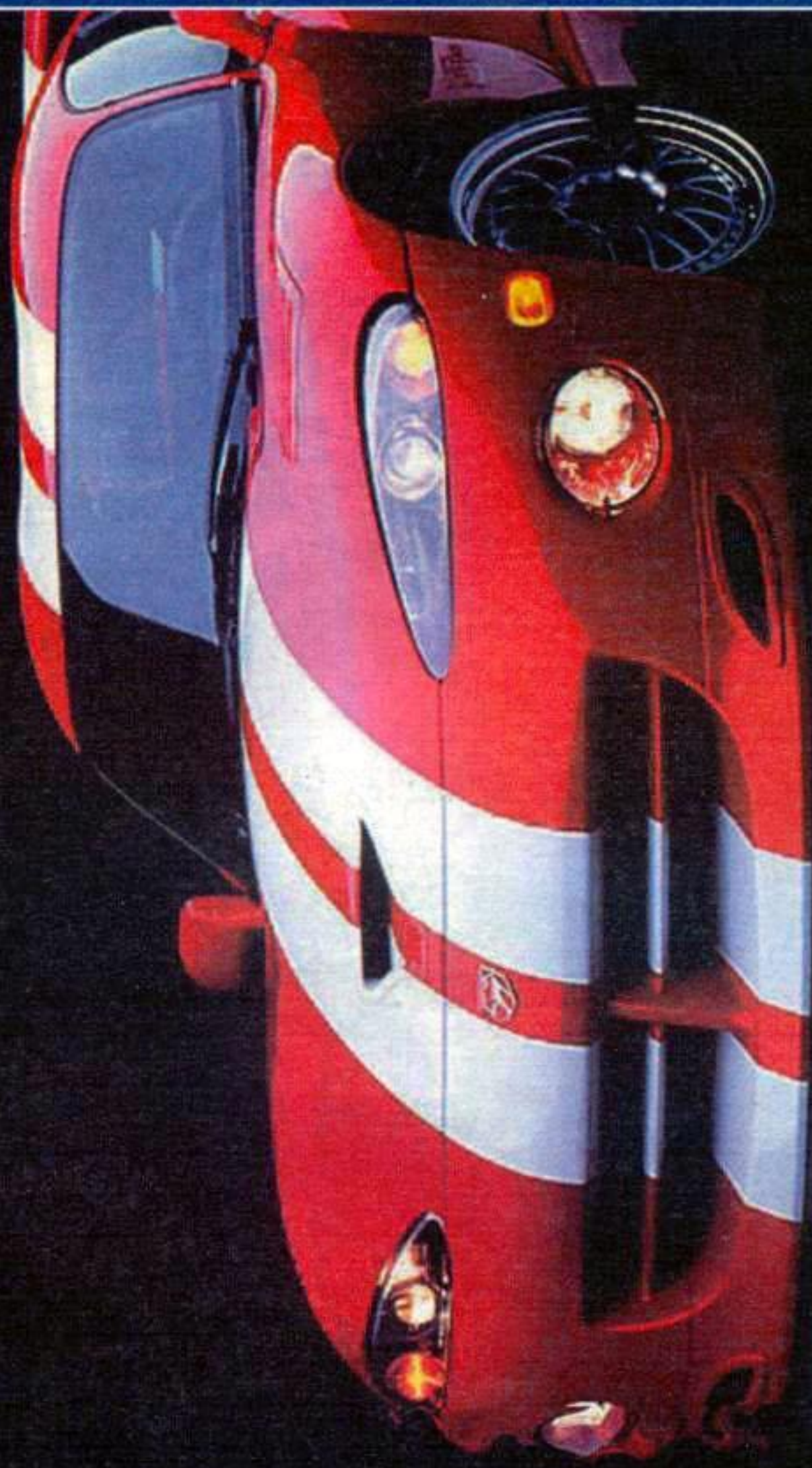
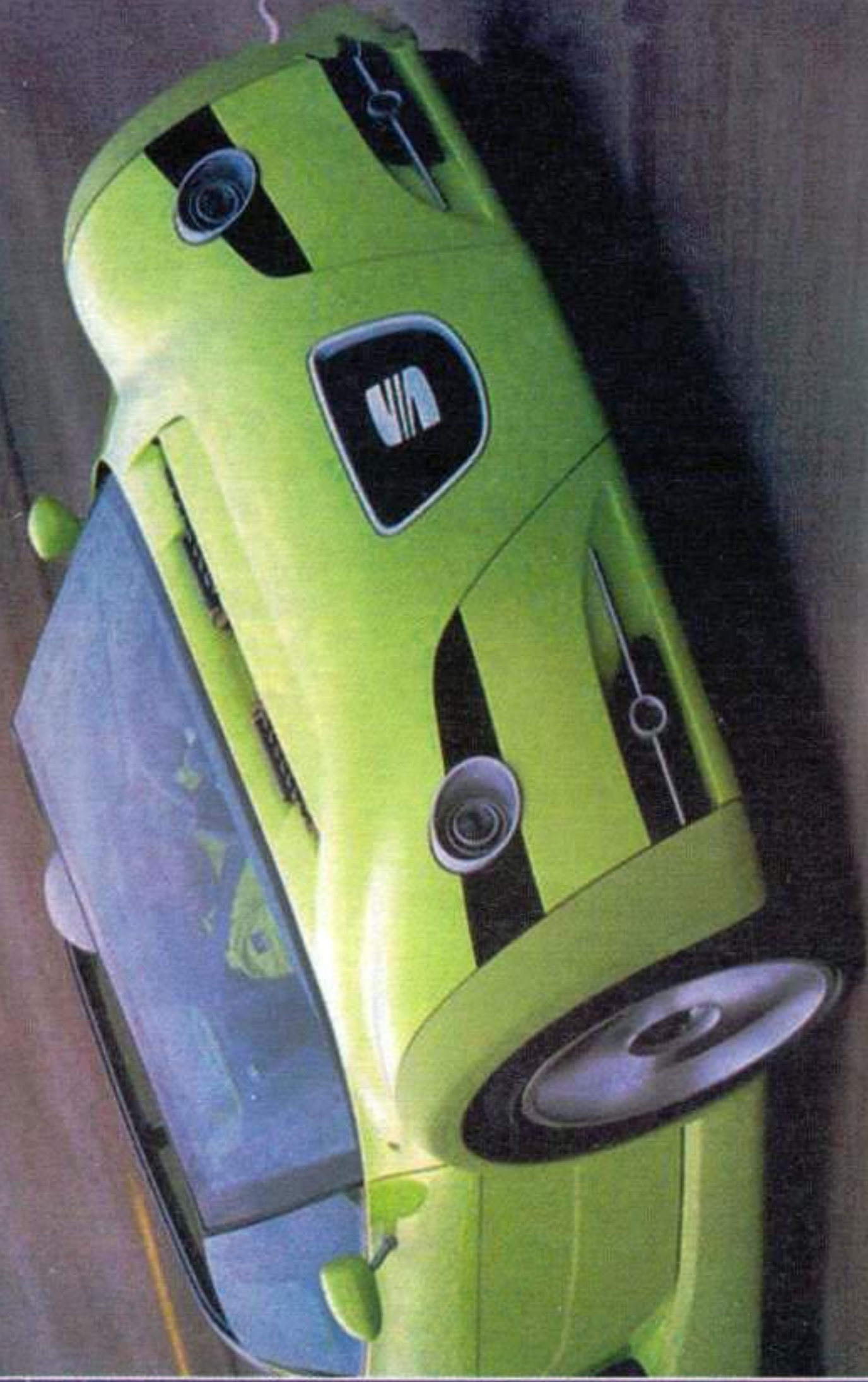
# O LEGENDA VIE

[www.hercules.com](http://www.hercules.com)

UNIC REPRESENTANT:  
**UBI SOFT SRL**  
Bd. Primaverii, nr. 51  
sector 1, Bucuresti  
Tel: 01/231.67.69  
Fax: 01/231.67.66  
e-mail: [sales@ubisoft.ro](mailto:sales@ubisoft.ro)

**CAUTAM REPRESENTANTI ZONALI**





## *Ofertă specială de postere*



*O vrei totuși posterul  
Cumpără-l posterul*

*Postere la formatul 61 x 43 cm.*

*Detalii în pagina 148.*



# UEFA Challenge



## MACHO MAN

Pe lângă jucători de talia brazilianului Sonny, vor mai apărea în joc și jucători germani, cum ar fi Effenberg.

**C**oncurență pentru sporturile EA: **UEFA Challenge** îi așteaptă pe fanii fotbalului ca unul dintre cei mai de temuți rivali ai seriei **FIFA**. Jocul se concentrează asupra campionatului european și aduce la un loc mai mult de 120 dintre cele mai importante cluburi. Din cauza drepturilor asupra licenței, s-au folosit numele și emblemele originale ale numai aproximativ 20 de echipe de vârf. La prima probă de joc ne încântă în primul rând grafica și fizica jocului. Jucători cunoscuți, precum Stefan Effenberg sau Luis Figo, seamănă foarte bine cu idoli adevărați, iar cele 20 de stadioane

virtuale corespund în cel mai mic detaliu arenelor reale. De un realism suplimentar are grijă și un sistem inteligent de particule, care prezintă chiar și mici detalii cum ar fi bucățile de pământ și iarbă ce se desprind la lovirea balonului sau aburii respirației actorilor în anotimpul rece. După cum se obișnuiește între timp, fiecare acțiune de pe teren este analizată și comentată de reporteri de sport profesioniști.

Termen ..... Trim. II/2001  
Producător ..... Infogrames

**TRIPS**  
Sport | Curse | Simulatoare



## Rig & Roll (Titlu de lucru)

**A**scaron lucrează meticulos la o idee fresh a unui joc de curse. Ca șofer de camion independent, livrat sub presiunea termenului diverse mărfuri la clienți nerăbdători. Poliție, capcane radar, câmpii cețoase și jafuri vă fac viața grea. Data de start este în mai.

Ascaron | mai 2001



## Motor City Online

**N**outăți din viața puternicelor mașini americane (Muscle Cars). Producătorii lui **Motor City Online** au publicat poze recente ale jocului de curse pe Internet. Atât bolizii Ford Mustang sau Chevy Bel Air, cât și circuitele fac o impresie foarte bună.

Electronic Arts | septembrie 2001



## Speedboat Raser Europa

**A**utostrada Raser ia contact cu umezeala. Jocul care a apărut în Olanda sub denumirea Gratchen Raser. Cu scene noi (printre altele, și Veneția) și o grafică complex lucrată, această versiune trebuie să se deosebească vădit de original.

Davilex | Trim. II/2001

## COUNTDOWN

Jocuri de a căror apariție se bucură cel mai mult cititorii PC Games

- 1 Driver 2**  
Joc de curse | Trim. II/2001
- 2 Motor City Online**  
Joc de curse | Trim. III/2001
- 3 NBA Live 2001**  
Sport | 1 martie 2001
- 4 F1 Racing Championship**  
Simulator curse | 15 martie 2001
- 5 Anstoss Action**  
Sport | Trim. II/2001
- 6 World Sports Cars**  
Joc de curse | Trim. II/2001
- 7 Paris Dakar Rally**  
Joc de curse | vara 2001
- 8 Microsoft Train Simulator**  
Simulator | Trim. II/2001
- 9 UEFA Challenge**  
Sport | Trim. II/2001
- 10 Werner Asphaltbrenner**  
Joc de curse | martie 2001



# IL Sturmovik



LA NIVELUL SOLULUI  
Zborul la înălțimi mici  
deasupra unui  
complex industrial  
rusesc pare a fi  
umplutura de detaliu  
a orașelor din IL-2.

APĂRARE PÂNĂ ÎN DINȚI Protecția unor anumite variante IL-2 face  
ca atacurile din spate să fie riscante. Prin atacuri bine țintite iese  
fără avarii din traseu.



Avion de beton - poate că asta  
e cea mai bună caracterizare a lui  
**IL-2 Sturmovik**. Blindatul protagonist  
al simulatorului ce-i poartă numele a  
rămas sigur pe capacitățile sale când  
a reușit să treacă neavariat peste un  
enorm val de foc antiaerian.



**LOVIT ÎN PLIN**

Un Sturmovik care a încasat deja niste lovituri bune primește în continuare rafale în anpă. Impresionante sunt părțile componente care ies din structura aripă.

**PRIETENI BUNI**

În cele mai multe misiuni la sol, pe câmpul de bătălie se află și tancuri proprii care nu o bine să le atingem.

**U**n concurs de frumusețe, ce-i drept, n-ar fi câștigat mașinăria, însă la 40.000 de exemplare construite pe vremea celui de-al Doilea Război Mondial făcea parte dintre modelele importante. Bazat pe aceste criterii și pe o carieră impresionantă e de mirare că acest Sturmovik n-a mai fost văzut până acum în nici un fel de simulatoare. N-a fost doar un motiv de mișcare patriotică faptul că producătorii s-au străduit să-l aibe ca personaj principal pe entuziastul Oleg Maddox pentru a zbura cu **IL-2**. Jocul vă duce în invazia germană asupra teritoriului Uniunii Sovietice, începută în vara lui 1941 și încheiată cu asediul Berlinului din anul 1945. În principiu, vă veți putea infiltra în negocierile războiului în ambele tabere. Vă stau la dispoziție în total 20 de avioane ale flotei sovietice. Suplimentar, jocul mai conține mai mult de 20 de aparate de zbor care însă, în versiunea pusă spre vânzare vor fi doar la dispoziția calculatorului. Oleg Maddox plănuiește însă să scoată un Patch sau un disc suplimentar cu cele mai importante zburătoare - cum e FW-90. Pe lângă misiuni rapide, jocul oferă șase campanii în care trebuie să vă aruncați în luptă pe frontul de est. Zburați în rolul unui pilot de vânătoare sovietic sau preluați un Sturmovik și primiți misiunile de atac la sol asupra tancurilor, camioanelor sau navelor. Părțile tari ale jocului ies în evidență mai ales atunci când pilotați un răpitor rusesc. Datorită faptului că **IL-2** zboară la

altitudine joasă, producătorilor le-a fost permis să arate astfel detaliul de peisaj pe care l-au conceput. Pe lângă cifra numeroasă de trupe inamice și proprii, pe câmpul de bătălie se văd în detaliu orașele, complexele industriale și porturile. Avioanele au fost realizate cu acribie. Detaliul de mișcare a trupelor, modelul acurat sau chiar tobele de eșapament ale mașinilor creează un look realist, care nu e cu nimic mai prejos decât **Combat Flight Simulator 2**. Și această impresie continuă și în carlingă: o serie de instrumente originale și aparate electronice funcționează ca în realitate, iar un parbriz murdărit sau focul armelor de bord au impresionat chiar și în varianta de testare. Cu toată această dragoste pentru detaliu, fanaticii realismului nu vor ieși ușor din **IL-2**. Cine setează opțiunea de efecte ale armelor de foc pe „realist” va reuși în lupta aeriană doar cu foarte mult antrenament și o mână liniștită și calmă să lovească anumite serii de ținte. La acest lucru se mai adaugă și comportamentul de zbor: la cel mai înalt nivel de realism, trebuie să vă mențineți aparatul într-o permanentă poziție stabilă pentru a putea trage. Pe lângă un bogat mod single player și un editor confortabil de misiuni, **IL-2** mai oferă și varianta multiplayer pentru rețea sau Internet. Aici pot lua parte maximum 32 de jucători în dogfights pentru a se prăji unul pe celălalt. Prietenii luptei tactice aeriene pot folosi coop-mode în care până la 16 jucători pot lucra împreună pentru rezolvarea unei misiuni.

BOGDAN GAVRA

**DURERE DE DESPĂRTIRE**

Desecni aveți de-a face cu mai mulți dușmani. Take it easy.

**FOC CONCENTRAT**

Br109 poartă în configurație de bază toate armele posibile.



# Cum testăm

În panoul de punctaj puteți urmări rezultatele testului și motivările în disciplinele tehnice grafică, sunet, control și multiplayer.

<b>PUNCTAJ TITLUL JOCULUI</b>	
<b>PRODUCĂTOR</b> PC Games	<b>DISTRIBUTOR</b> PAM Grup
<b>PREȚ</b> cca. 30 USD	<b>TERMEN</b> 15/05/2008
<b>NECESAR</b>	<b>RECOMANDAT</b>
Pentium II 300	Pentium III 600
64 MB RAM	128 MB RAM
HDD: 46 MB	HDD: 600 MB
<b>SUPTO</b>	
Direct3D	OpenGL
Volan	Gamepad
Joystick	Force Feedback
<b>MULTIPLAYER</b>	
Single-PC 2	Network 22
Internet - 2 Jucători / pachet	

The performance bar chart displays scores for four categories:

- GRAFICĂ:** Score of 90%, represented by 9 green segments.
- SUNET:** Score of 80%, represented by 8 green segments.
- CONTROL:** Score of 80%, represented by 8 green segments.
- MULTIPLAYER:** Score of 80%, represented by 8 green segments.

Punctajul se stabilește în fața întregii redacții, asigurând astfel maximă obiectivitate posibilă. Pe de altă parte, preferințele și înclinațiile unui tester nu pot influența astfel punctajul final. De altfel, punctajul de satisfacție la joc este un punctaj pur de calitate; prețul de vânzare și cerințele de hardware nu intră în stabilirea punctajului.

**PC Games** martie-aprilie 2001



## Testcenter

La jocurile care solicită în mod intensiv hardware-ul, Testcenter-ul vă indică detaliat, prin cele trei culori ale semaforului, care va fi performanța atinsă de joc pe PC-ul dvs.

SISTEM:	LOW END			STANDARD				HIGH END			
	Pentium II 300	Pentium II 300	Duron 600	Pentium II 400	Celeron 450	Pentium III 500	Pentium III 700	Pentium III 933	T-Bird 900	T-Bird 900	Pentium III 933
<b>TEST CENTER</b>	64 MB Software	64 MB Riva TNT	128 MB Matrox G 400	128 MB Voodoo2	128 MB Voodoo3	128 MB Voodoo3	128 MB Riva TNT2	256 MB Voodoo5	128 MB Voodoo5	128 MB GeForce2 MX	128 MB GeForce2
<b>BENCHMARK:</b>	<b>809</b>	<b>1.649</b>	<b>2.309</b>	<b>2.349</b>	<b>2.482</b>	<b>2.509</b>	<b>3.239</b>	<b>4.089</b>	<b>4.159</b>	<b>4.809</b>	<b>6.202</b>
640x480 min.											
640x480 max.											
800x600 min.											
800x600 max.											
1.024x768 min.											
1.024x768 max.											

**MINIMAL DETAILS**

Dacă aveți probleme cu imaginea, micșorați rezoluția. Pentru a ridica gradul de cursivitate a derulării jocului, reduceți detaliile grafice. În setup veți găsi opțiunile pentru modificarea acestor setări.

**MAXIMAL DETAILS**

Setările la maxim se recomandă doar pentru sistemele high-end. Aceste sisteme au resursele necesare redării cursive și fidele a efectelor cum ar fi T&L.

**LEGENDĂ**

Thnic imposibil Inacceptabil Acceptabil Optim

Testăm toate jocurile pe cele zece configurații diferite. Acestea vor fi ocazional completate prin hardware-urile noi care apar în comerț.

Pentru o orientare mai bună, aici vedeți rezultatele 3Dmark 2000, cu care sistemele noastre au fost certificate. Aceasta vă ușurează mai mult detectarea sistemului vostru corespunzător.

Dacă pe PC-ul dvs. trebuie să dezactivați detaliile, aici veți vedea consecințele. Pe lângă aceasta, testerul nostru vă dă și ponturi importante de tuning.

Culorile arată cât de bine rulează jocul: roșu semnifică sacadat, verde fluid. Galben înseamnă că puteți juca în condiții medii.

**New Custom Benchmark**

**Run Default Benchmark**

**Run The Demo**

**MadOnion.com**

**3DMark 2000**

Congratulations!  
You have successfully run the benchmark. Your score is:

**3806 3D marks**

View your result details with the Online ResultBrowser

**Online ResultBrowser**

Online ResultBrowser also gives you information on the best upgrade choices for your system.

**JOCURI DE CIFRE**

Iată cât de simplu puteți obține valoarea „3Dmark” a PC-ului dvs.: apăsați pur și simplu „Run Default Benchmark”.

## Genurile

PC Games sortează jocurile ordonat în patru genuri: strategie, acțiune, aventură, sport.

Fiecare capitol de gen începe cu o pagină de introducere, acolo veți vedea și care sunt cele 20 de jocuri care conturează standardul. Aceste jocuri se disting printre altele prin motivația de lungă durată, profunzime de joc și grafică excelentă. În încheierea fiecărei rubrici de testare, veți găsi recomandările noastre actuale la jocuri de buget, care la ora respectivă pot fi cumpărate la preț redus sau într-o colecție de jocuri.

### Strategie:

Strategie de construcție, RTS, TBS, RTT, joc de gândire, adaptări jocuri de societate

### Acțiune:

Ego-shootere, action-adventure, Jump & Run, flippere, jocuri de perspicacitate, simulatoare militare

### Aventura:

Aventuri, RPG

### Sport:

Joc de sport, curse, simulatoare

Totul sau nimic?  
**Bine-ar fi!**



**TOP 20 PC Games ADVENTURE**

Rank	Game	Score
1	Indiana Jones and the Temple of Doom	95
2	Indiana Jones and the Last Crusade	90
3	Indiana Jones and the Fate of Atlantis	85
4	Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull	80
5	Indiana Jones and the Temple of the Incubus	75
6	Indiana Jones and the Temple of the Golem	70
7	Indiana Jones and the Temple of the Sorcerer	65
8	Indiana Jones and the Temple of the Beast	60
9	Indiana Jones and the Temple of the Dragon	55
10	Indiana Jones and the Temple of the Phoenix	50

**ADVENTURE**







# Black & White

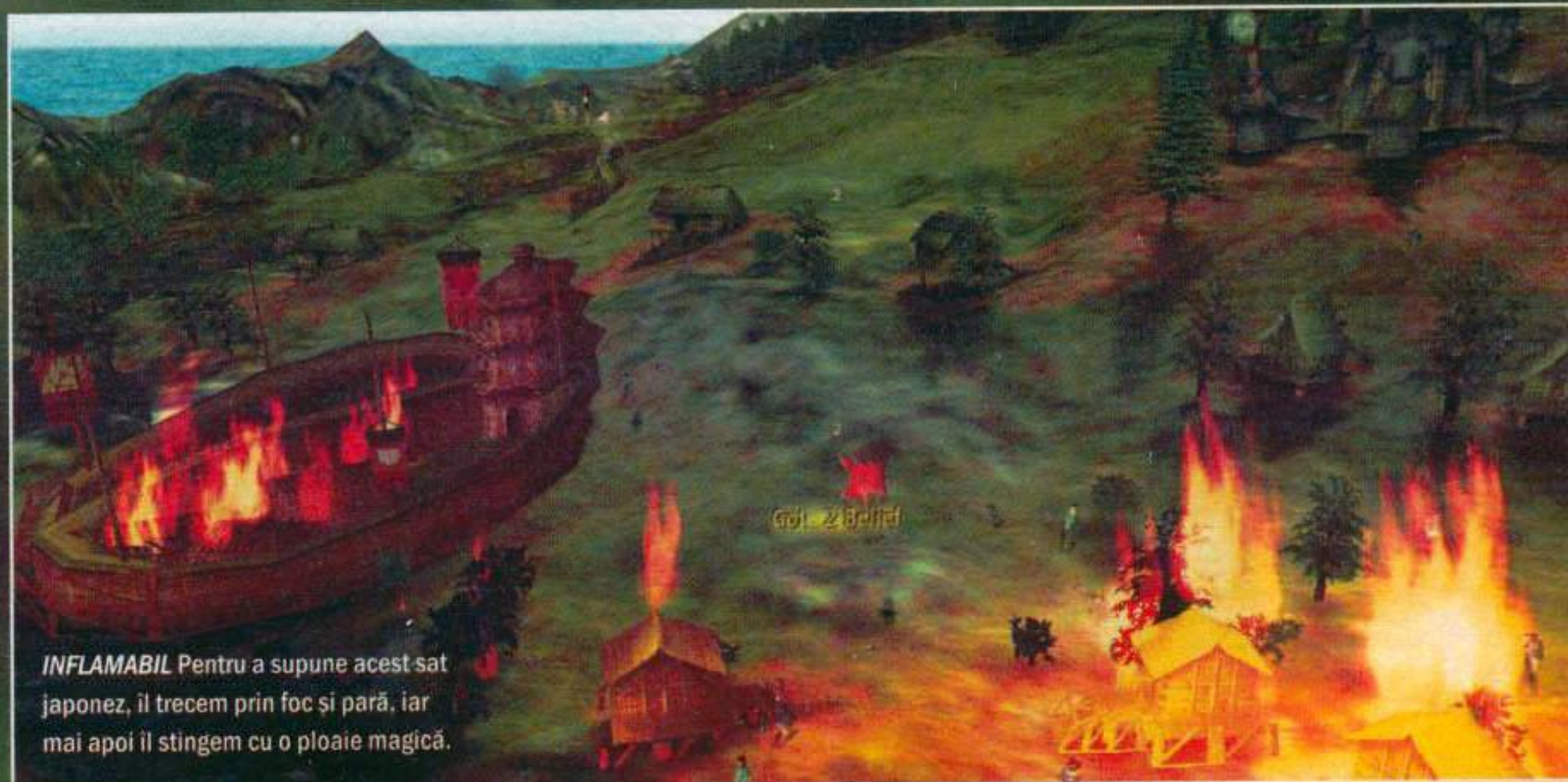
Am trăit s-o vedem și pe asta: proiectul mamut elaborat de Peter Molyneux a ajuns în stadiul final și este într-adevăr un joc de neuitat. Vi se pregătește un show interactiv de cea mai înaltă clasă!



**C**e este oare *Black & White*? În nici un caz nu poate fi încadrat în simplii parametri impuși de un gen, pentru care acesta e mult prea complex. Au trecut acele vremuri în care cavalerii în armură vâneau tot soiul de iepurași

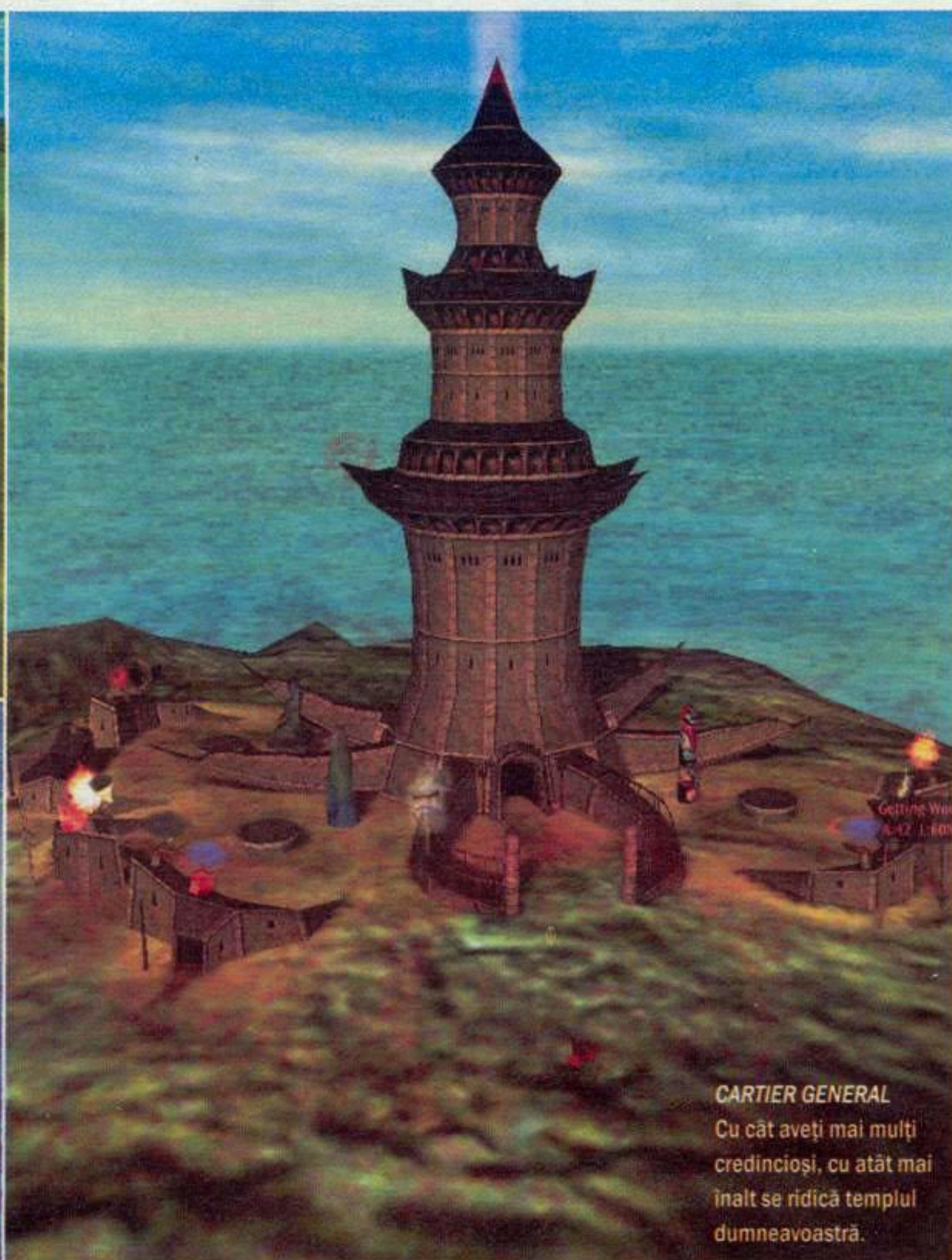
sprinteni sau porneați în rolul căpitanului Clăpăcilă, nutriend gânduri necurate la adresa maleficilor alieni. În *Black & White* vă jucați de-a Dumnezeu și puteți face într-adevăr orice. Grosso modo, *Black & White* se poate împărți în trei ramuri: viața gen

Tamagotchi a unui animăluț (care cu vremea ajunge un titan de dimensiunile unui bloc cu câteva etaje), activități legate de protejarea credincioșilor dumneavoastră și luptele duse cu celelalte zeități pentru influența asupra spațiului 3D.



**INFLAMABIL** Pentru a supune acest sat japonez, îl trecem prin foc și pară, iar mai apoi îl stingem cu o ploaie magică.





#### ÎN PERSPECTIVĂ

Această funcție zoom este absolut incredibilă: de la această înălțime puteți vedea cât de întinsă e zona de influență a celorlalți zei.

**Black & White** conține multe idei și influențe inovatoare, preluate de Peter Molyneux și echipa Lionhead și mixate astfel încât a ieșit ceva extrem de complex. Subiectul acestei campanii single player este un dușman al puterii d u m n e a v o a s t r ă dumnezeiești, pe care trebuie să-l învingeți într-un soi de cruciadă ce

supranaturale. Drumul victoriei este presărat cu leșurile animalelor, dar mai ales cu cele ale celor opt popoare care trebuie să se prostorneze în fața dumneavoastră. Mijloacele prin care le veți supune sunt nenumărate: ei pot fi convinși cu ajutorul creaturilor dumneavoastră, vă faceți pur și simplu simțită prezența și astfel

singurul în măsură să ia decizii. Posibilitățile pe care le aveți sunt într-atât de diverse, încât veți petrece mai multe ore pentru soluționarea unei misiuni secundare. Simpla misiune de a vă ocupa de creșterea și educarea viitorului titan ar fi de ajuns pentru a constitui un întreg joc, iar unii dintre redactorii noștri chiar au renunțat la restul jocului pentru a se ocupa în exclusivitate de viața micului protejat. Ceilalți și-au dedicat mult timp construirii și optimizării economiei rurale. Sub nici o formă să nu încercați însă să vă ocupați de la început de toate sectoarele. Dacă, de exemplu, acceptați de la bun început toate quest-urile, nu vă mai puteți ocupa de creșterea dumneavoastră, care se va apuca să bată drumurile

teleleu, scăpat de sub controlul ceresc. Satisfacția produsă de reușita unei misiuni se estompează amarnic de iute, când titanul obraznic și nesupravegheat intră în sate și se apucă să demoleze case, molfăie locuitorii, face exploatări forestiere neprofesioniste și nepermise de codul silvic, ba mai are și prostul obicei de a-și lăsa excrementele în fața primăriei.

Diferența esențială dintre **Black & White** și alte jocuri este enorma libertate de joc, deoarece nu este nici o rută prestabilită, nici un mod standard de a acționa. Sunteți singurul care hotărâți desfășurarea evenimentelor, puteți face tot ce doriți, vi se permite satisfacerea oricărei dambla. Fiecare jucător va urma

Diferența esențială dintre **Black & White** și toate celelalte jocuri este **imensa libertate de decizie**. Sunteți propriul dvs. Dumnezeu.

se desfășoară pe cinci insule având peste 100 de quest-uri principale și secundare. Nu vor avea însă loc lupte directe între dumneavoastră și alte ființe

câștigați respect, acționați în detrimentul altor zeități pentru a câștiga mai mulți credincioși. Toate aceste mijloace vă stau la dispoziție și sunteți



## În detaliu

## - O misiune tipică B &amp; W

## PE FAȚĂ

Misiunea e simplă: căutați oile rătăcite de acest păcurar neîndemânatic.

Please find my straying sheep.  
I was just counting my sheep when I dozed off.  
By the great gods, I have been asleep!

**BUNĂ IDEE** Priviți din perspectiva unui terț și observați că sunt împrăștiați pe toată insula.

Please find my straying sheep.  
I was just counting my sheep when I dozed off.  
By the great gods, I have been asleep!

## CU FRICA DOMNULUI ÎN SUFLET

Ciobanul mulțumește cum se cuvine pentru fiecare oaie găsită.

Many thanks, higher power. Keep them coming, please.

## ÎN GAURĂ DE ȘARPE

O oaie rătăcită se află în mijlocul turmei de porci. La prima căutare am trecut-o cu vederea.

## REUȘITĂ?

O dată găsită cea de-a cincea mioară, misiunea pare îndeplinită.

Thank you. Looks like

**ÎN RECUNOAȘTERE...**  
...prin teritoriu.  
În spatele porții se ascunde un animaluț.

## INVENTAR

Mai descoperim din greșeală o oaie și o înapoiem ciobanului. Curioși din fire, cercetăm toată insula.

## CLIFFHANGER

În total găsim zece oi. Ultima s-a rătăcit pe un vârf de munte.

**PREMIANȚI!** Acum am găsit toată turma, fapt care declanșează o secvență intermediară.

All my sheep are back! Thank you!

**TROC** În scenă apare un țap care vă propune să-l luați în schimbul creaturii dumneavoastră.

Behold! A sheep. You may use him as your Creature.  
All my sheep are back! Thank you!

## AM REUȘIT!

Acceptăm oferta și facem schimbul de animale. Misiunile ascund adeseori mai mult decât se crede la început.





R - RAIN

Cea mai rapidă cale de acces la spell-uri o reprezintă linia descrisă cu mouse-ul. Alternativ, puteți lua vraja din templu.

o altă cale, la voia întâmplării, după IQ, după chef; pe scurt, personalitatea își spune cuvântul. Iată marea taină a succesului de care se va bucura **Black & White**. Pentru a nu vă simți părăsiți într-o lume-șantier, chiar de la început veți beneficia de suport moral. Două personaje, întruchipând binele și răul, vă bâzâie pe la urechi, sfătuindu-vă în luarea anumitor decizii sau dându-și cu părerea asupra evenimentelor ce se petrec. Binele este întruchipat de un companion cărunț, un adevărat Moș Crăciun, iar răul, violența și tot ceea ce repugnă sunt adunate sub chipul unui drăcușor sferic. Dialogul dintre cei doi conține o mulțime de

ponturi, dar e treaba dumneavoastră dacă le luați în seamă. Ardeți lanurile, distrugeți casele, sacrificați oameni, iar poporul va

căci chiar și cel mai blajin zeu trebuie să apeleze adesea la mijloace mai dure pentru a se face înțeles. Dacă un localnic rebel nu

Jocul **recunoaște anumite mișcări ale mouse-ului** și astfel declanșează funcțiile corespunzătoare.

cădea la tiranicele voastre picioare. Ascultați-le ruga, dați poporului hrana necesară, vindecați-i pe bolnavi, iar poporul mulțumit vă va slăvi cu bucurie. Între cele două extreme însă nu există o graniță determinată,

vrea să vă recunoască puterea, aprindeți-i casa, pentru a vedea cu cine are de-a face.

Pentru a vă impune controlul în **Black & White**, trebuie ca mai întâi să controlați jocul. Tutorialele, care din păcate nu pot fi

sărite, vă pun la curent cu toate comenzile și funcțiile de bază. Astfel este asigurat accesul ușor în atât de complexa lume 3D, dar manualul de inițiere trebuie citit neapărat. Producătorii și-au luat până la urmă adio de la ideea de control pur prin mouse, asta și datorită criticilor aduse de redactorii PC Games. Testul a demonstrat că printr-o combinație de wheel mouse și tastatură ajungeți după doar câteva ore de joc să vă plimbați liniștit prin paradis. În ciuda suportului acordat de tastatură, piesa de bază a controlului o constituie cursorul mouse-ului, în formă de mână. Navigați peste hărți din perspectivă aeriană. Mișcând mâna

## Ce se testează aici?

Testoasele, urșii și leii își vor face apariția de-abia în numărul viitor, când vă vom prezenta testul multiplayer.

Așa cum am menționat în test, jocul nu este încă pe deplin finalizat. Mai este de lucru la balansul final și sunt de rectificat anumite greșeli apărute în unele quest-uri. Lionhead a luat însă cunoștință de ele și le va înlătura în scurt timp, dacă nu cumva acest lucru s-a și întâmplat deja. Oricum, jocul se va încadra în zona celor 90%, dar un rezultat oficial nu va fi prezentat decât în numărul viitor, când vom testa versiunea finală și când va fi posibilă testarea modului multiplayer. Testul nostru s-a axat doar pe misiunile single player. Numărul viitor vă va pune la dispoziție și testele referitoare la operarea în rețea și Internet, precum și referințe legate de Clansystem și Community.

## De la fulger la haită: spell-uri

Manevră mouse



**Sfera incandescentă**

Produce o minge de foc pe care o puteți arunca în cine vă deranjează. Suportă upgrade.

Manevră mouse



**Furtună**

Deasupra pădurii dumneavoastră se declanșează o rupere de nori. Suportă upgrade.

Manevră mouse



**Fulger**

În perimetrul spațiului selectat de dumneavoastră lovește fulgerul și devastează tot ținutul.

Manevră mouse



**Scut spiritual**

Spațiul aflat în ținutul circular creat de dumneavoastră este ferit de spell-uri străine.

Manevră mouse



**Scut fizic**

Spațiul aflat în ținutul circular creat de dumneavoastră este apărat de proiectilele catapultate.

Manevră mouse



**Pădure**

Creează în perimetrul pădurii dumneavoastră o pădure magică, aceasta dispărând după incantația rugilor.

Manevră mouse



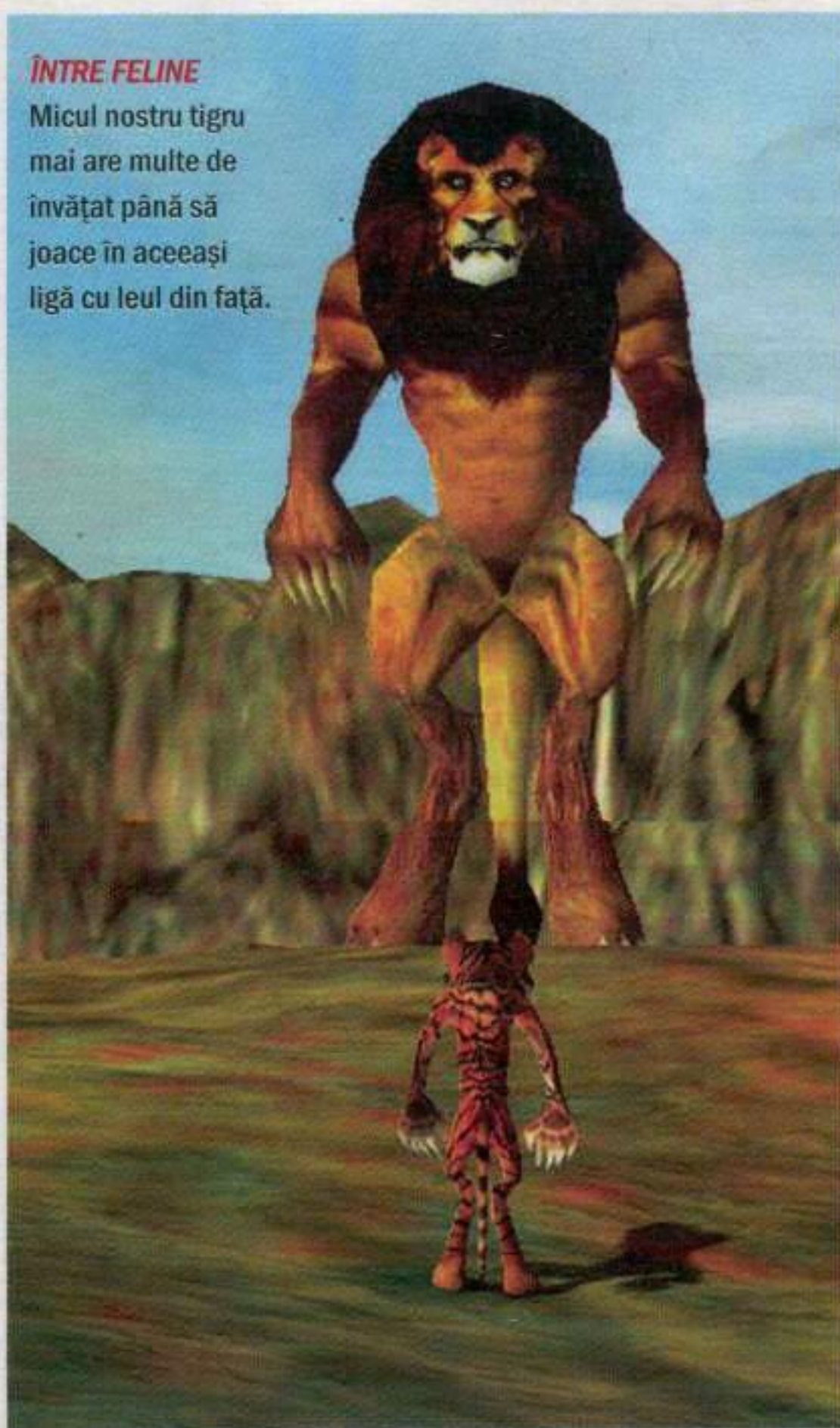
**Hrană**

Creează un corn al abundenței, pe care îl puteți deșerta în locul dorit.



## ÎN TRE FELINE

Micul nostru tigru mai are multe de învățat până să joace în aceeași ligă cu leul din față.



spre dreapta sau stânga, veți putea întoarce camera, în timp ce o mișcare verticală spre partea de sus a monitorului va face ca imaginea să intre în tangaj. E indicat ca zoom-ul să fie controlat prin scroll. Anumite acțiuni vor fi indicate atât prin icon-uri, cât și prin text (de exemplu mișcare, învârtire etc.).

După aceleași principii

se ghidează și multiplele interacțiuni cu mediul înconjurător. E totuna dacă smulgeți copacii din rădăcini, dărâmați stânci și le proiectați prin aer, ardeți ogoarele, aruncați oamenii în mare, faceți vrăji sau vă ocupați de soarta titanului protejat; totul se face cu ajutorul mouse-ului, cursorul arătând ce și cum se poate face. O noutate:

**Black & White** recunoaște anumite manevre ale mouse-ului, executând comenzile aferente. Astfel se accesează spell-urile și tehnicile speciale de atac folosite în luptă. Trebuie să descrieți cu mouse-ul figuri geometrice (pentagrame, spirale, litere etc.). De un roșu aprins, acestea sunt plasate în decor, urmând să se declanșeze acțiunea

scontată. La spell-uri, cursorul se transformă în simbol, iar vraja se declanșează îndată ce ați programat ținta sau terenul asupra căruia trebuie să acționeze (puteți activa spell-ul printr-un gest efectuat cu mouse-ul, pentru ca mai apoi să hotărâți unde să-și facă efectul). Asta implică însă o doză de antrenament și

## TITANIC VALS

Serbările și dansurile sunt parte integrantă din comicul de excepție al jocului.

## generale în Black & White

Manevră mouse

**Lemn**

Creează o stivă magică, pe care o puteți plasa unde doriți.

Manevră mouse

**Apă**

Creează un nor de ploaie, cu care puteți iriga sau stinge incendii. Suportă upgrade.

Manevră mouse

**Vindecare**

Vindecă pe loc oamenii, are efect și asupra titanului. Suportă upgrade.

Manevră mouse

**Stol de păsări**

Controlează un stol de păsări sau lilieci, impresionează oamenii.

Manevră mouse

**Cireadă de animale**

Controlează o haită de lupi sau grupuri de alte animale, numai bune pentru a convinge oamenii de forța de care dispuneți.

Manevră mouse

**Teleportarea**

Face posibilă teleportarea titanilor și a oamenilor, scutindu-i astfel de deplasări lungi.

Manevră mouse

**Explozie**

O distrugătoare explozie are loc într-un punct dinaintea aies.



**AVEM DE TOATE  
PENTRU TOȚI**

Tipicul sat B & W ar trebui să dispună de toate stabilimentele din imagine pentru a avea o economie înfloritoare.



poate crea probleme la executarea desenelor mai complexe, dar după câteva ore de joc totul va decurge normal. Diferitele help-uri înlesnesc de asemenea controlul. Pentru a naviga mai rapid, trebuie să vă folosiți de bookmarks, un fel de semne de carte. Cu ajutorul acestora, puteți marca anumite puncte de pe hartă (la fel ca în *Starcraft*), pentru a putea reveni prin apăsarea unei

simple taste la poziția anterioară. Acest ajutor este foarte prețios, având în vedere că insulele sunt enorme. Prin apăsarea unei taste, puteți plasa camera asupra titanului dumneavoastră, la fel de simplu fiind accesate funcțiunile quicksave sau quickload.

Aproape că nu există vreo acțiune pe care producătorii să nu o fi prevăzut pentru a i se crea

o scenografie pe măsură. Oricum, contactul cu mediul înconjurător nu a fost niciodată atât de strâns ca până acum. Dacă, de exemplu, unul dintre locuitori a rămas fără hrană, aveți mai multe posibilități de a-i asigura cele necesare. Cea mai accesibilă variantă este de a plasa pur și simplu pești, bovine, porcine sau cereale în hambare sau în centrul satului. Sau puteți apela la spell-ul care

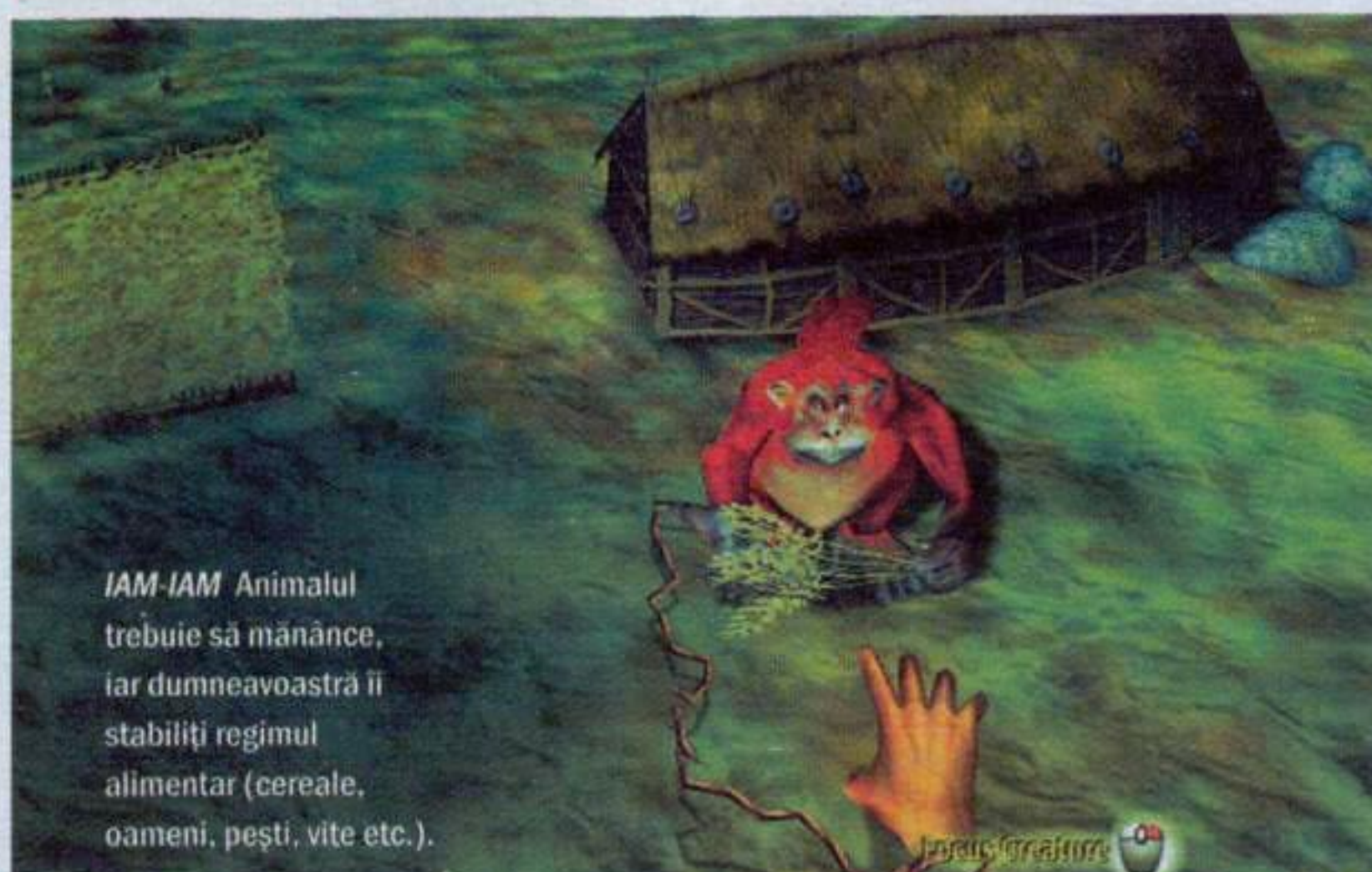
retractează hrana oferită; aceasta este și la dispoziția protejatului dumneavoastră. Dacă l-ați educat ca altruist, poate că va porni din proprie inițiativă să astupe gurile înfometate. O altă posibilitate: specializați niște locuitori în agricultură, faceți-le ferme și invocați o ploaie magică (un titan de nădejde poate face chiar și astfel de chestii!); astfel producția va fi depășită și în acest sezon.

## Creaturile - spell-uri în Black & White

Manevră mouse	Manevră mouse	Manevră mouse	Manevră mouse	Manevră mouse	Manevră mouse	Manevră mouse	Manevră mouse	Manevră mouse
<b>Congelarea</b>	<b>Diminuarea</b>	<b>Mărirea</b>	<b>Forța</b>	<b>Slăbiciune</b>	<b>Invizibil</b>	<b>Milă</b>	<b>Mânie</b>	<b>Stol sfânt</b>
Îngheață momentan creatura asupra căreia este îndreptat spell-ul.	Micșorează momentan creatura vizată.	Mărește momentan creatura vizată.	Mărește momentan forța unei creaturi.	Micșorează momentan forța unei creaturi.	Face momentan invizibilă o creatură.	Permite creaturii să aibă un comportament pașnic.	Permite creaturii să se manifeste violent.	Insectele distrag atenția unei creaturi.



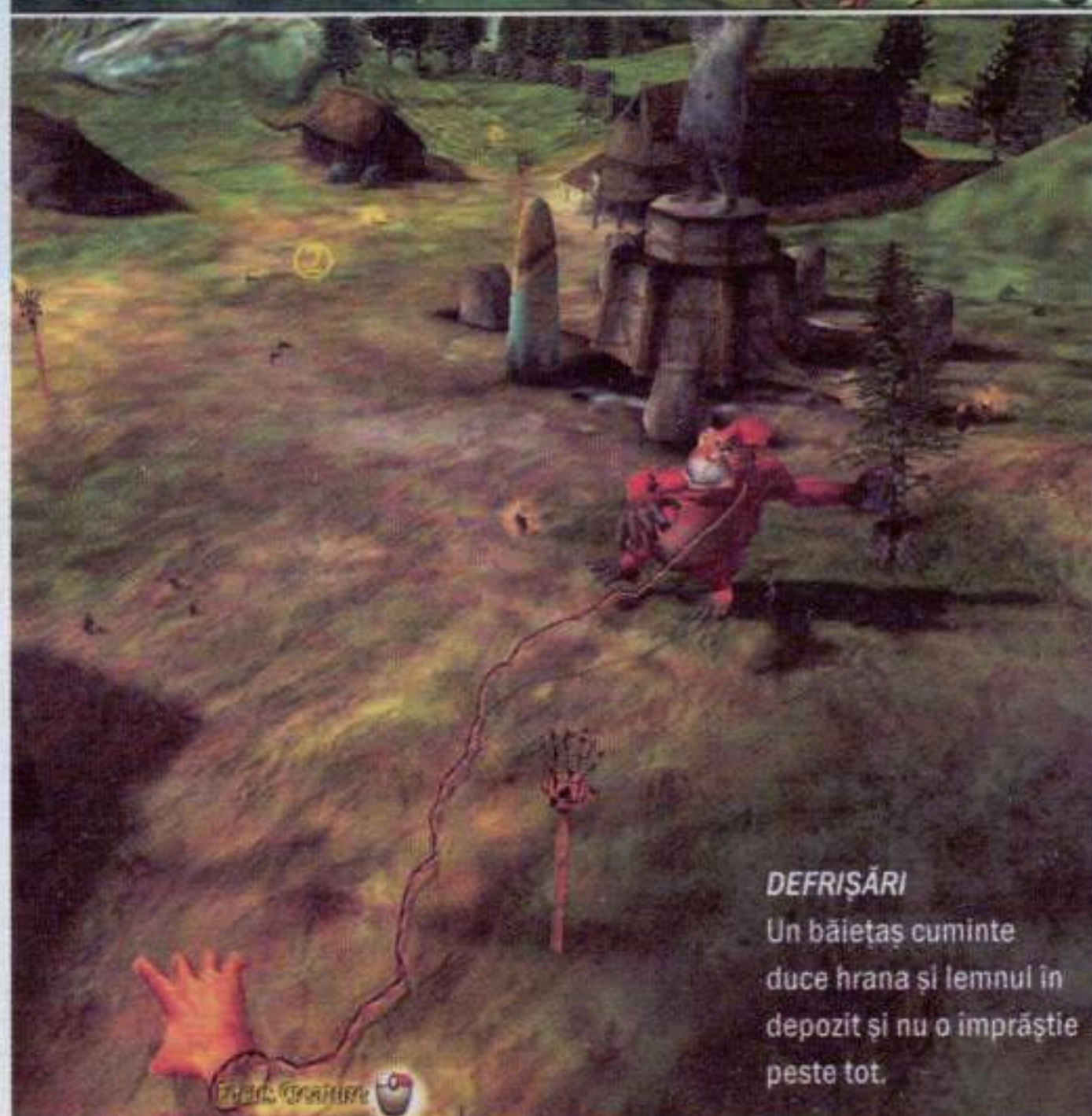
# Titani față în față - probleme educaționale



**IAM-IAM** Animalul trebuie să mănânce, iar dumneavoastră îi stabiliți regimul alimentar (cereale, oameni, pești, vite etc.).



**SETILĂ** Nu uitați: apa face bine organismului.



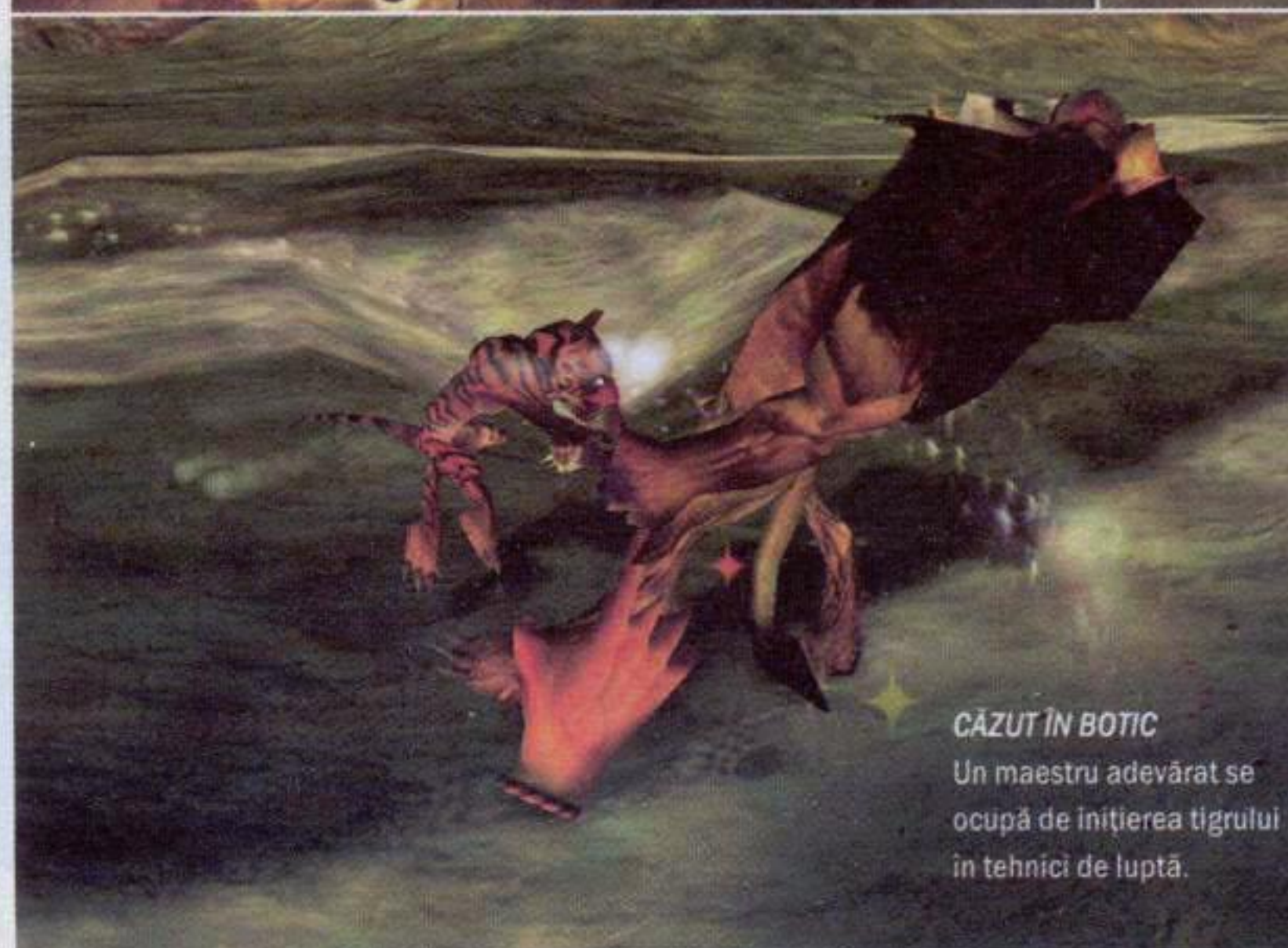
**DEFRIȘĂRI**  
Un băiețas cuminte duce hrana și lemnul în depozit și nu o împrășteie peste tot.



**VĂCUȚA MUUU!**  
Nu uitați niciodată să lăudați animalul pentru faptele bune săvârșite.



**PROBLEME DE CONȘTIINȚĂ**  
Păpat sau mângâiat? Chiar de la începutul jocului trebuie să inoculați un tip de comportament titanului dumneavoastră, în privința relațiilor cu oamenii.



**CĂZUT ÎN BOTIC**  
Un maestru adevărat se ocupă de inițierea tigrului în tehnici de luptă.



**PLOAIE LA COMANDĂ**  
Sunteți un fericit dacă titanul dumneavoastră le are cu arta lui Merlin, pentru că asta vă va ușura mult munca.



Că lăsați totul pe mâna oamenilor sau vă faceți simțită prezența, este doar alegerea dumneavoastră. Creativitatea și pofta de noi experimente sunt adesea urmate de noi spell-uri și materii prime.

Liberul-arbitru și umorul sunt instrumentele preferate de care s-au folosit programatorii la elaborarea misiunilor, acestea diferențiindu-se net în complexitate, timp de joc și tematică. Papirusurile plasate deasupra clădirilor sau în peisaj arată locurile în care aveți de îndeplinit misiuni. Cele poleite cu aur sunt misiuni cu relevanță în story și trebuie îndeplinite pentru a putea avansa în campanie. Cele argintii sunt misiuni secundare, nefiind obligatorii. Merită oricum să aruncați o privire; sigur nu veți regreta. Ba trebuie să ajutați niște marinari voioși să facă rost de lemn, cereale și carne în vederea unei călătorii pe mare, ba trebuie ajutat un antic hippie care are nevoie de o piatră pentru a-și efectua exercițiile ezoterice, sau niște prăpădiți de indieni au fost otrăviți și trebuie însănătoșiți. Rezolvarea acestor minuscule quest-uri este adesea bătătoare la ochi; în alte situații nu primiți decât ordine

generale de genul: convingeți locuitorii tuturor satelor să creadă în dumneavoastră. Aici sunteți singurul în măsură să hotărască stratagema ce va fi aplicată. Îi supuneți cu ajutorul titanului? Dați foc câtorva colibe? Le dăruiți hrană? Aveți o cu totul altă variantă? Astfel plictiseala nu se poate instala, căci pragul motivațional se menține constant la peste 100%.

Cea mai frumoasă și mai variată motivație - totodată cea mai importantă - rămâne creșterea, educarea și îngrijirea, într-un cuvânt viața titanului dumneavoastră. La scurt timp după începutul jocului, trebuie să vă alegeți o creatură ce vă va reprezenta pe insulă prin faptele sale; puteți alege dintre trei bebeluși: vacuța, maimuța sau tigrișorul. Dacă primatul învață cel mai repede, tigrișorul este cel mai puternic luptător. Vaca are cam aceleași performanțe pe ambele planuri. Animațiile și sunetele scoase de animale sunt pe cât de spectaculoase, pe atât de amuzante. Aveți chiar posibilitatea de a schimba un animal cu altul. Caracterul, aptitudinile și cunoștințele creaturii nu se pierd însă, poate doar dimensiunile fizice vor

scădea ușor. Pe parcursul campaniilor, veți întâlni atât creaturi prietenoase, cât și inamice. Fauna are un spectru de 16 reprezentanți, urangutan, vacă, tigrul, leu, urs, urs polar, țestoasă, zebra, lup, cimpanzeu, capre etc., iar întâlnirile dintre acești vajnici reprezentanți nu sunt tot timpul de bun augur. Dacă cei doi nu se suportă, se ajunge la adevărate ciocniri între titani, care se lasă cu pumni, picioare și capete-n gură, toate aplicate în incinta unei arene magice. Cu toate că preferatul dumneavoastră se poate apăra și poate ataca independent, regizarea bătăliei e la latitudinea dumneavoastră.

Pe deasupra se poate apela la spell-uri și tehnici speciale de atac, de exemplu, animalul dumneavoastră îi poate încălzi fundul adversarului folosindu-se de o sferă de foc. Cel mai bine e însă să-l lăsați pe tip să-și rezolve singur problemele, căci astfel învață să lupte mai bine. Iar dacă o ia prea tare în freză și situația devine lată, îl puteți ajuta să se vindece. Chiar dacă nu interveniți, titanul nu va muri: la un damage de 100% e făcut K.O. și, bineînțeles, pierde lupta.

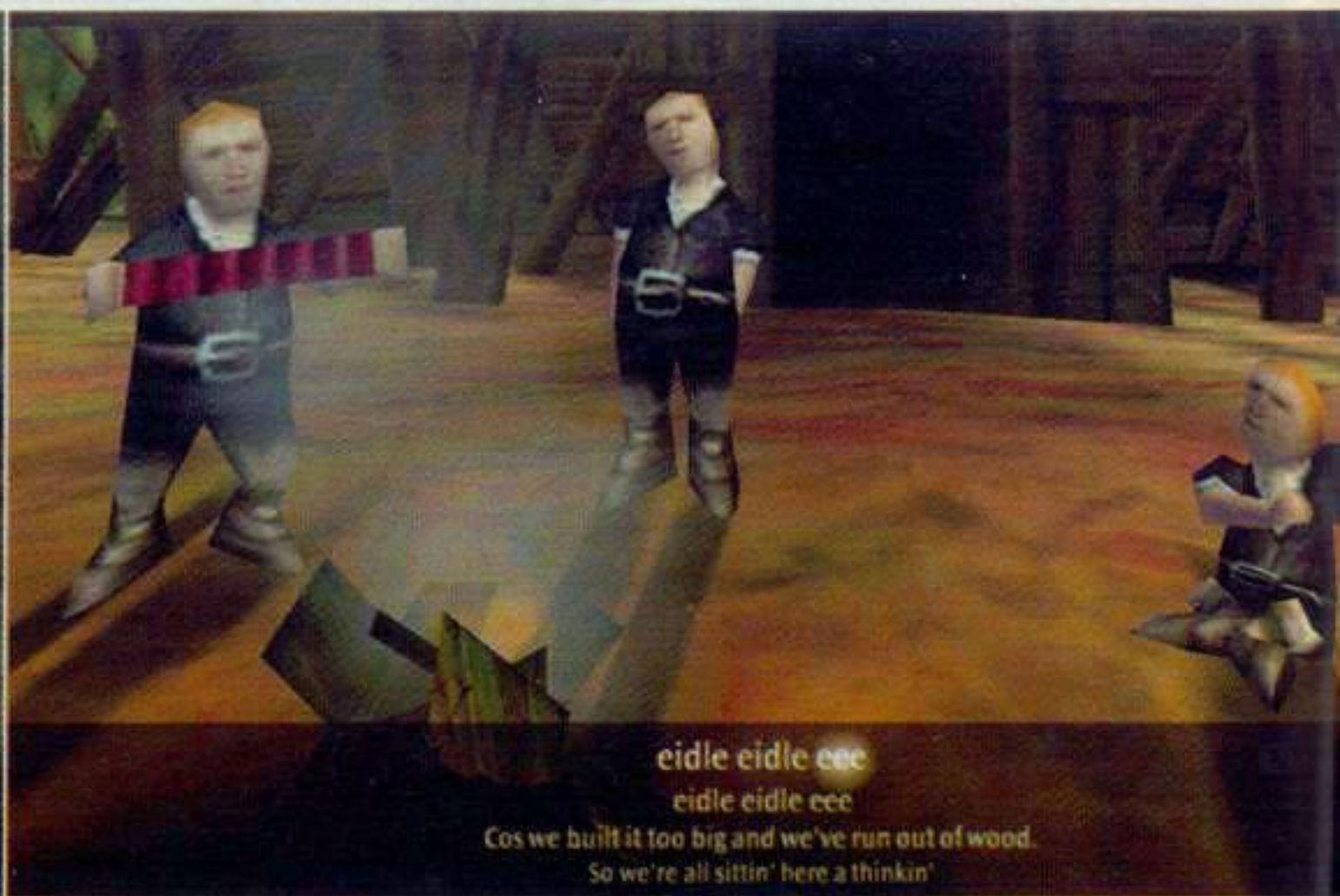
Educația pruncului se

face după principiul "bătaia-i ruptă din rai". Îl compensați cu ceva laude și mângâieri, îl puneți în lesă și îl lăsați să facă ce-l taie capul sau îi prezentați anumite situații pentru a le învăța prin copiere. Giugiulele înseamnă: "Bravo, e bine așa, fă mai des!", în timp ce bumbăceala vrea să spună: "Amice, cam greșești". Un exemplu tipic: încredințați-i curiosului animal un sătean. Dacă îl înfulecă drept gustărică, aveți două posibilități; dacă îl lăudați, va continua ospățul, dar bătaia îl va învăța minte că astfel de proceduri sunt ilicite. Îl puteți chiar educa să lase în pace proprii supuși și să-i halească doar pe cei ce vă nesocotesc puterea. Mâncărică și somnic administrate constant înseamnă un titan mare și puternic. Ajunși la maturitate, aceștia cutreieră întinderile, sunt mai înalți decât munții și trec peste păduri ca jucătorii pe un gazon de golf. Pe lângă mărime, se schimbă însă și celelalte caracteristici ale creaturii: vaci grase, tigri musculoși, maimuțe butucănoase, totul este posibil pe parcursul jocului. Cele mai marcante deosebiri se remarcă însă făcând comparații între



Hi, man. Neat stone circle, huh? It's a bummer that some are missing.

**TOALE LA MODĂ** Pe parcursul jocului apar tot felul de astfel de tipi dubioși, ca acest hippie. Are nevoie de o gamă de pietre pentru a-și efectua exercițiile ezoterice.



eidle eidle eee  
eidle eidle eee

Cos we built it too big and we've run out of wood.  
So we're all sittin' here a thinkin'

**MARINARI CAPSAȚI** Acești marinari își cântă dorințele, că le place sau nu.





Oh boo hoo. Let's turn him into a Creature snack.  
I only wanted a family. But the Village women said I was too ugly.  
If you spare me and take me to my cave I'll release the children!  
Ah! You got me! Let me live! Don't eat me!

#### DOI COCOȘI...

Aceste creaturi întrupează conștiința dumneavoastră și țin neapărat să-și spună părerea.

animalele rele și bune. Vaca rea devine din ce în ce mai neagră și-i cresc neîncetat coarnele, iar cea bună e ca Holstein din reclame, cu o privire încrezătoare și tâmpă. Aspectul cursorului se modifică în funcție de comportamentul dumneavoastră ca zeitate; dacă sunteți malefic, mâna capătă o culoare roșiatică și unghiile se alungesc, transformându-se în gheare. Nu influențează jocul, însă e cool.

La pagina 91 am făcut o listă cu prioritățile pe care ar trebui să le aveți în vederea educării puștiului, dar nu e nimic mai mult decât o listă necesară pentru intrare; mai aveți multe de făcut. Și asta deoarece titanii dispun de o reală inteligență artificială. Acesta nu învață doar de la dumneavoastră, se folosește de cunoștințele asimilate pe care le combină potrivit situației căreia trebuie să-i facă față. Vacii noastre i-am făcut cunoștință cu o ploaie magică și pungașul de plod a și început irigațiile, ba mai mult, și-a dat seama că apa

stinge focul. Pe parcursul jocului, animalul a fost atacat cu o sferă de foc de către un zeu dușman. A comandat automat o ploaie și și-a rezolvat singură problema, lăsând jucătorul cu gura căscată. Iată o mostră din ceea ce vi se pregătește și e absolut fascinant. Dacă urangutanul dumneavoastră mângâie cu prima ocazie un om și asigură necesarul de lemn și hrană al satului, nu prea mai aveți de lucru. Plictisitor? Atunci probabil că un tigru care aruncă bolovani și sugă sângele poporului este mai pe gustul dumneavoastră. Creaturile dumneavoastră nu trăiesc doar pentru a vă maimuțări, ele dispun de personalitate proprie și reacționează independent.

Această independență este foarte importantă, deoarece după un timp îl puteți lăsa să se descurce singur și veți avea timp să vă ocupați și de alte probleme, de exemplu de bunăstarea poporului dumneavoastră. Acest lucru e din nou foarte important, căci dacă vă pierdeți adepții,

#### ÎN CONCURS

Puterea e-n schimbare: iată ce a priceput întâi și întâi *Black & White* și astfel a reușit să dea clasă concurenței, un mixaj din creme de la creme. Pseudo-predecesorul *Populous* este tot o creație a lui Peter Molyneux, în care o ființă supranaturală conduce soarta unui popor.

Creaturile și locuitorii din *Eden* au nevoi și cerințe asemănătoare celor din *The Sims*. Sistemul economic din *Black & White* nu este atât de complex decât în *Settlers 4*, dar prezintă suficient spațiu pentru optimizare și construcție. Toată istoria cu titanul se aseamănă oarecum cu cea din legendarul *Creatures 3*.

<i>Black &amp; White</i>	9x
<i>Populous 3</i>	91
<i>The Sims</i>	90
<i>The Settlers 4</i>	77
<i>Creatures 3</i>	81

#### OPINII

PETRA MAUERÖDER



Ce? Iar a venit primăvara? În *Black & White* timpul trece amețitor, o dată prins, nu mai ai scăpare, devii dependent, este...

Dacă ar fi să ne luăm după zvonuri, trei sferturi din posesorii unui PC ar cumpăra acest joc; tocmai de aceea m-am temut să nu se întâmple din nou ca în cazul lui *Star Wars*, un proiect atât de promițător și care a dezamăgit. Erorile trecutului sunt mult prea numeroase pentru a fi trecute cu vederea, nici măcar *Dungeon Keeper* nu a fost la înălțimea așteptărilor, recunoaște Molyneux însuși. Chiar dacă mai am mici probleme de control, și deși nu am văzut încă versiunea multiplayer, un joc atât de reușit nu am jucat în ultimii 15 ani. Atul nr. 1: *Black & White* e o plăcere pentru fiecare, indiferent că preferă RPG, ego-shooter, RTS sau strategie de construcție. Oricum, iepurașul știe ce să aducă de Paști.





**O TREABĂ ROTUNDĂ**

Efectul pentru vraja scutului face parte din highlighturile grafice. Prin mouse marcați raza de acțiune.

veți vedea repede că un zeu părăsit nu face nici cât o ceapă degerată. La fel ca în *Sims*, locuitorii au și ei nevoile lor, în satisfacerea cărora vă puteți implica sau nu. Fiind băieți fini, nu-i lăsați de capul lor, ci le asigurați asistența divină, iar ce le lipsește li se livrează pe tavă. În fața depozitelor de alimente se înalță steaguri pe catarge: cu cât se înalță mai sus, cu atât sunt mai ridicate nevoile lumesti. Cerințele

sunt diverse: mai multe materii prime, clădiri, urmași sau chiar protecție împotriva altor fapte celeste. Pentru a fi siguri că obțin ceea ce revendică, au un comportament asemănător greviștilor în perioada recesiunii economice, strigătele lor ajungând până la cel de-al nouălea cer: "Mâncare! Vrem mâncare!" sau "Îndurare!" Cu cât supușii dumneavoastră sunt mai satisfăcuți, cu atât e mai

performant sistemul economic din *Black & White*. Resursele de care dispuneți sunt hrana și lemnul, ele fiind prezente sub diferite forme. Dacă nu vă amestecați, oamenii se vor descurca și singuri.

La nevoie, puteți optimiza parcursul jocului și încadrați niște personaje în câmpul muncii - fermieri, pescari, tăietori de lemne - și aveți competență directă în stabilirea cuplurilor care să asigure prosperitatea

societății. E foarte important, deoarece supușii dumneavoastră se odihnesc într-un Domn odată și odată și astfel rămâneți fără forță de muncă și adulatori.

Cine vrea magie trimite poporul la biserică, unde se execută dansuri extatice și incantații. Astfel vi se reîncarcă "bateria" cu mana, pentru ca mai apoi să piardă din energie în urma fiecărui spell. Dacă aveți de înfruntat forțe cu adevărat puternice sau vreți să

**OPINII**  
THOMAS WEISS



Prezentarea genială și enorma libertate de joc îți lipsesc într-adevăr ochii de monitor. Nici un test psihologic nu ar putea să indice mai precis cât de bun sau rău sunteți.

Tevatura din jurul lui *Black & White* m-a lăsat mai întâi rece. Dar când am văzut omuleții de pixeli, îngenucheați și cerând îndurare, în timp ce un cor intona în fundal imnuri, s-a produs neprevăzutul: am observat că forța sugerată de la început există într-adevăr. Pot scoate copacii din rădăcină, pot arunca pietre, să chinui oamenii și celelalte creaturi, toate acestea fără a avea frică de consecințe, ceea ce dezvoltă satisfacție maximă. Asta chiar și dacă e greu să fii crud cu supușii. Omuleții par atât de amărâți și neajutorați, încât trezesc în sufletul jucătorului sentimentul matern. O contribuție importantă o are și suportul fonic: dacă sătenii mei sunt neajutorați, se intonează melodii melancolice, sunetele puternice accentuează forța distrugătoare a luptelor. Reușita totală în ce privește partea grafică și acustică este de netăgăduit. Nici un joc până acum nu a cules atâtea laude.

SISTEM:	LOW END			STANDARD				HIGH END			
TEST CENTER	Pentium II 300 64 MB Software	Pentium II 300 64 MB Riva TNT	Duron 600 128 MB Matrox G 400	Pentium II 400 128 MB Voodoo2	Celeron 450 128 MB Voodoo3	Pentium III 500 128 MB Voodoo3	Pentium III 700 128 MB Riva TNT2	Pentium III 933 256 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB GeForce2 MX	Pentium III 933 128 MB GeForce2
BENCHMARK:	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.											
640x480 max.											
800x600 min.											
800x600 max.											
1.024x768 min.											
1.024x768 max.											
<div> <div>MINIMAL DETAILS</div> <div> <p>Dacă aveți probleme cu imaginea, micșorați rezoluția. Pentru a ridica gradul de cursivitate a derulării jocului, reduceți detaliile grafice. În setup veți găsi opțiunile pentru modificarea setărilor grafice.</p> </div> </div> <div> <div>MAXIMAL DETAILS</div> <div> <p>Pentru ca jocul să decurgă cursiv cu maxim de detalii, aveți nevoie cel puțin de un Pentium III 700 și de o placă grafică GeForce 2. Un pont: umbrele extraordinar realizate fac deliciul privitorului.</p> </div> </div>											
<div> <div>LEGENDĂ:</div> <div> <div>Tehnic imposibil</div> <div>Inacceptabil</div> <div>Acceptabil</div> <div>Optim</div> </div> </div>											





**AI ÎNȚELES?** Becul care se înalță vă arată că creatura și-a însușit ceva, în acest caz vraja apei.



**DĂRĂMATURI** Cu o aruncare precisă, stânca distruge casele din satul zeului adversar.

converțiți un sat, poporul trebuie să facă și slujbe în schimbul trei, pentru a îndeplini planul de energie în curs. Atenție, dansurile rituale golesc stomacurile poporenilor, așa că asigurați-le hrana necesară și mai lăsați-i să-și tragă sufletul, ca să nu moară eroic la datorie. Dacă vi se pare prea complicat, alegeți planul B; sacrificarea rituală a viețuitoarelor are același rezultat. Rezervele de energie se regenerează diferențiat, în funcție de ce anume le alimentează. E inutil să spunem că cel mai bun ulei de candelă e de proveniență umană, dar asta însă nu înseamnă că trebuie să vă conduceți poporul la ușa cuptorului; să fi văzut ce mutră a făcut zeul din colțul opus al ringului, când i-am acaparat supușii unul câte unul pe

post de combustibil solid, iar pe restul i-am convertit la credința new age-ului propriu.

Din capitolul strategie face parte și construirea clădirilor. Pe lângă case, se construiesc o mulțime de alte stabilimente cu funcții speciale. Dacă moare un consătean, restul lumii lasă toate baltă și se pune pe priveghi; situația se schimbă însă dacă le construiți un cimitir. Ridicarea unei grădinițe îi scutește pe modernii părinți de chinul educației progeneriturilor; mami și tati vor avea din nou timp pentru alte îndeletniciri. Cele mai impunătoare construcții sunt așa-numitele minuni: fiecare din cele opt popoare dispune de cunoștințele necesare construirii de temple gigantice. Astfel nu

numai că vă crește prestigiul în rândul enoriașilor, dar sporește și efectul spell-urilor. Celții optimizează efectele furtunilor, egiptenii micșorează damage-ul creaturilor lor în timpul luptei, norvegienii se specializează în agricultură și pescuit.

Fantastica grafică a jocului este pur și simplu cinematografică. Lumea 3D e presărată cu decoruri eclatante, cu păduri întinse, munți, cascade și plaje, într-o prezentare de pliant turistic. În funcție de climat, vegetația se compune și din palmieri, păduri de conifere, iar ciclurile zi-noapte fac deliciul ochiului, efectele de lumini aprind spell-urile. Totul este completat, pentru a atinge perfecțiunea, de sunetele autentice, comentarii

comice și muzică de atmosferă. Oricum, vor trece neobservate multe, multe ore de joc. Pentru-nceput e arhi-suficient să încercați să înțelegeți cel mai fascinant joc PC care a apărut vreodată din mila Domnului.

MIHELE HORIA

## OPINII

GEORG VALTIN



**100% fascinant.**  
**Black & White** aduce ceea ce mi-am dorit întotdeauna din partea unui joc.

Nu am așteptat practic nimic ieșit din comun din partea lui *Black & White*, dar recunosc că aveam mari speranțe. Pot spune că mi s-au îndeplinit câteva vise, și asta după doar câteva ore de joc. Posibilitățile oferite de această adevărată operă de artă, practic nelimitate, nu pot fi sintetizate în câteva aprecieri. Oricum, nu are termen de comparație. Cel mai mult mă impresionează extraordinara libertate a jucătorului, multitudinea soluțiilor și comportamentul titanului meu. Consfăturile care au avut loc între noi, testerii, au scos la iveală noi și noi soluții, caracteristici și șmecherii pe care le-am încercat automat și eu. Nu am mai întâlnit nici un joc în stare să-mi smulgă atâtea zămbete. Pe de-o parte, programatorii au integrat o mulțime de artificii umoristice, pe de altă parte, titanul face o grămadă de giumbușlucuri și dansează ca un saltimbanc. Dacă și multiplayer-ul va fi la fel de reușit, atunci îmi iau concediu câteva luni bune.

## PUNCTAJ BLACK & WHITE

**PRODUCĂTOR** Lionhead  
**DISTRIBUITOR** Electronic Arts

**PREȚ** cca. 40 USD  
**TERMEN** 06/04/2001

**NECESAR** Pentium II 333  
64 MB RAM  
HDD: 550 MB  
**RECOMANDAT** Pentium III 900  
256 MB RAM  
HDD: 700 MB

**SUPORT** Direct3D  
Volan  
Joystick  
OpenGL  
Gamepad  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC -  
Internet -  
1 jucător / pachet

**GRAFICĂ** 90%

Areale și efecte de vis.

**SUNET** 90%

Sunete geniale și muzică de efect.

**CONTROL** 90%

Excelent, dar necesită exercițiu.

**MULTIPLAYER** -%

Evaluare imposibilă.

9x



# THRUSTMASTER®

*Play with reality!*

## STEERING WHEELS

**360modena**  
*PRO* Racing wheel



## JOYSTICKS

**TOP GUN**  
★  
**AFTERBURNER**  
JOYSTICK



## GAMEPADS

**FireStorm**  
**DUAL POWER**  
GAMEPAD



[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)

UNIC REPRESENTANT: **UBI SOFT SRL**  
Bd. Primaverii nr. 51, sector 1, Bucuresti  
Tel: 01/231.67.69 Fax: 01/231.67.66  
e-mail: [sales@ubisoft.ro](mailto:sales@ubisoft.ro)



# De ce am testat Black & White

**B**lack & White pune serioase probleme de morală nu doar amatorilor de jocuri, ci și profesioniștilor din redacție. Versiunea pe care ne-a adus-o personal Peter Molyneux nu are deocamdată un mod multiplayer, iar astfel de teste primesc în mod normal refuzul nostru categoric. În acest caz însă, am luat cu sufletul împăcat decizia de a testa jocul, căci acesta atinge

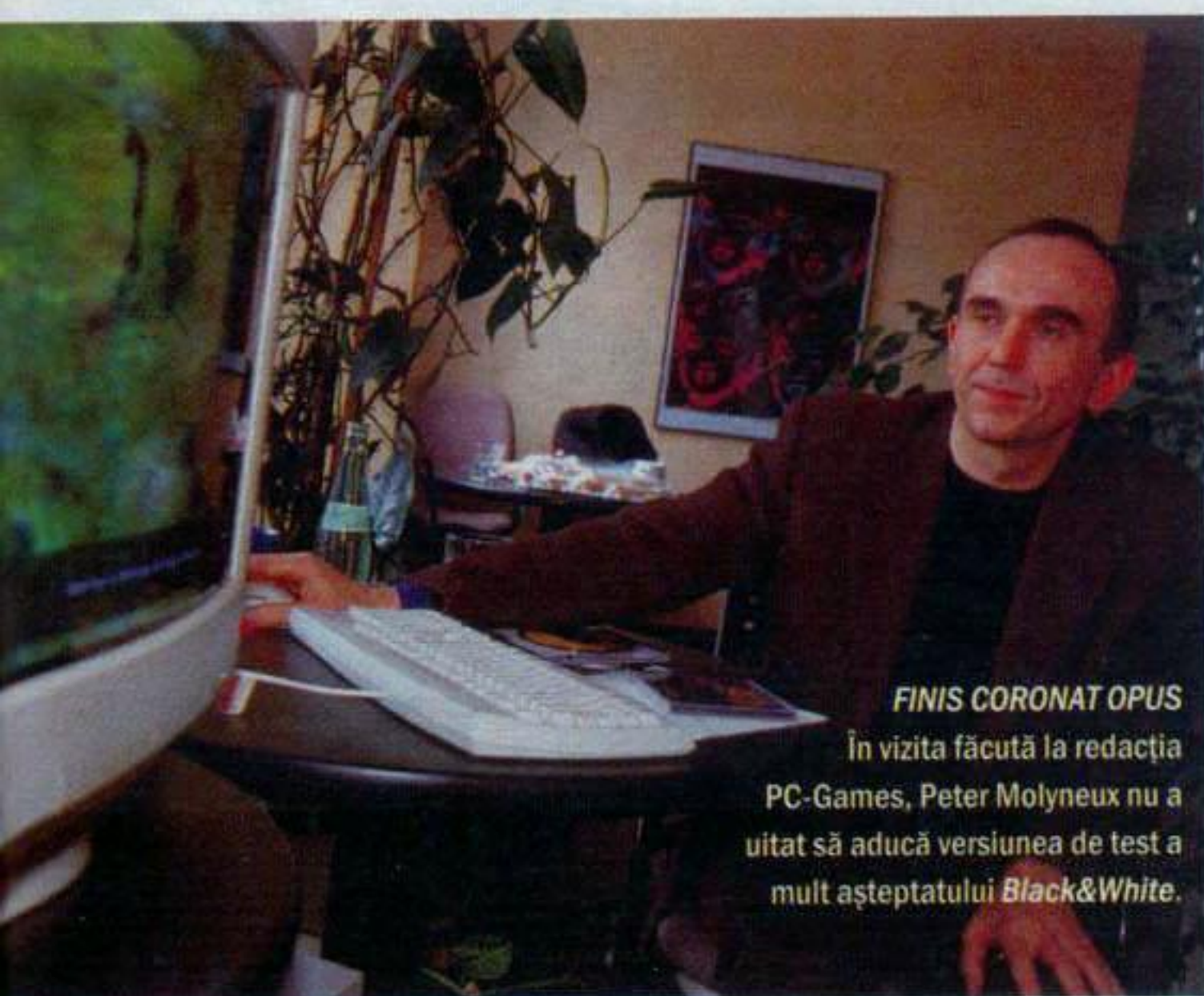
chiar și în variantă single player o cotă de 90%. Nici chiar cei mai experimentați și încercați redactori ai revistei noastre nu au întâlnit de-a lungul anilor o creație atât de complexă și plină de suspans.

Informațiile despre multiplayer vi le vom furniza în numărul viitor, în jurul datei de 20 aprilie, imediat după lansarea oficială a jocului (4 aprilie), fiind probabil primii în

măsură să vă lămurim asupra complexelor probleme pe care le ridică acest joc. Cercetarea precisă a complexului sistem de rețea și Internet necesită un lucru de importanță capitală - timpul. Vom face încă un sacrificiu pentru cititorii noștri, pentru a le pune la dispoziție informațiile de ultimă oră.

Ce vă putem însă promite este că testul de mari dimensiuni ce începe la pagina 84 nu conține decât elementele pe care le-am putut verifica și asupra cărora suntem absolut siguri. Unul dintre elementele care încă ne lipsesc este opțiunea de rename, prin care este citită adresa dumneavoastră de mail, atribuind creaturilor din joc numele dumneavoastră și al colegilor dumneavoastră.

Cea mai bună dovadă despre acuratețea cu care s-a derulat versiunea testată de noi o constituie cele douăsprezece pagini de tips & tricks publicate în exclusivitate de PC Games. Conțin o droaie de chichițe pe care le-am descoperit în cele două săptămâni de testări și reprezintă faza pregătitoare ideală pentru un viitor gamer *Black & White*.



FINIS CORONAT OPUS

În vizita făcută la redacția PC-Games, Peter Molyneux nu a uitat să aducă versiunea de test a mult așteptatului *Black&White*.

## Referințe PC-Games: STRATEGIE

Titlu	Gen	Locul în top	Punctaj
Age of Empires 2: Age of Kings	RTS	10	92
Alpha Centauri	TBS	69	89
Anno 1602	Strategie de construcție	36	91
Black & White	Strategie-Mix	NOU	9x
Call to Power 2	TBS	46	89
Civilization: Call to Power	TBS	62	91
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	RTS	38	88
Commandos	RTT	49	91
Settlers 3	Strategie de construcție	43	88
The Sims	Strategie de construcție	29	90
Dungeon Keeper 2	RTS	42	90
Earth 2150 2.0	RTS	24	92
Jagged Alliance 2	TBS	30	90
Patrizier 2	Strategie de construcție	25	85
Rollercoaster Tycoon	Strategie de construcție	48	78
Starcraft	RTS	14	90
Sudden Strike	RTS	16	84
Zeus: Master of Olympus	Strategie de construcție	56	81

## HIGHLIGHTS

PAGINA	
108	Age of Sail 2
84	Black & White
118	Classics: Imperium Galactica 2
118	Classics: Pharaoh Gold
118	Pharaoh Gold
98	Settlers 4
111	Heroes Chronicles
108	Oil Tycoon
110	Star Trek: Away Team
108	Sudden Strike Add-on
109	Three Kingdoms



# The Settlers 4

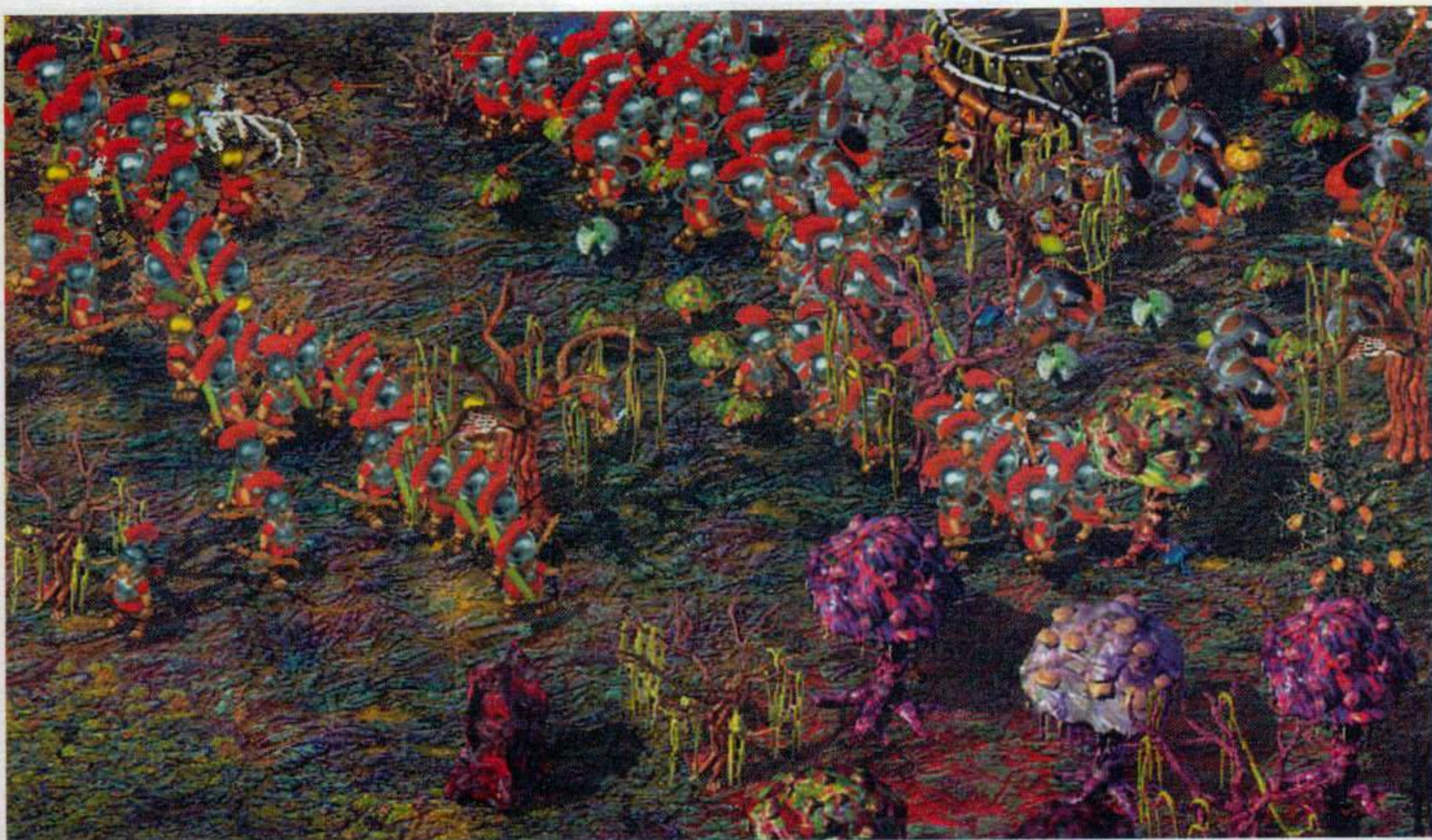
Năbădăioșii s-au întors!

Echipați cu căști de legionari,  
drakkare și sarbacane,

**maestrii constructori sunt  
supuși unei malefice  
amenințări.**





**ATAC ÎN MASĂ**

Tactica aplicată în celelalte trei versiuni anterioare pare să fie în continuare cea mai eficientă: unei trupe de o sută de settlers de elită nu le pot face față nici chiar trupele întunecaților.

**The Settlers este cel mai reușit joc de strategie realizat în Germania.** Conceptul de succes al primelor trei serii nu a fost modificat de Blue Byte.

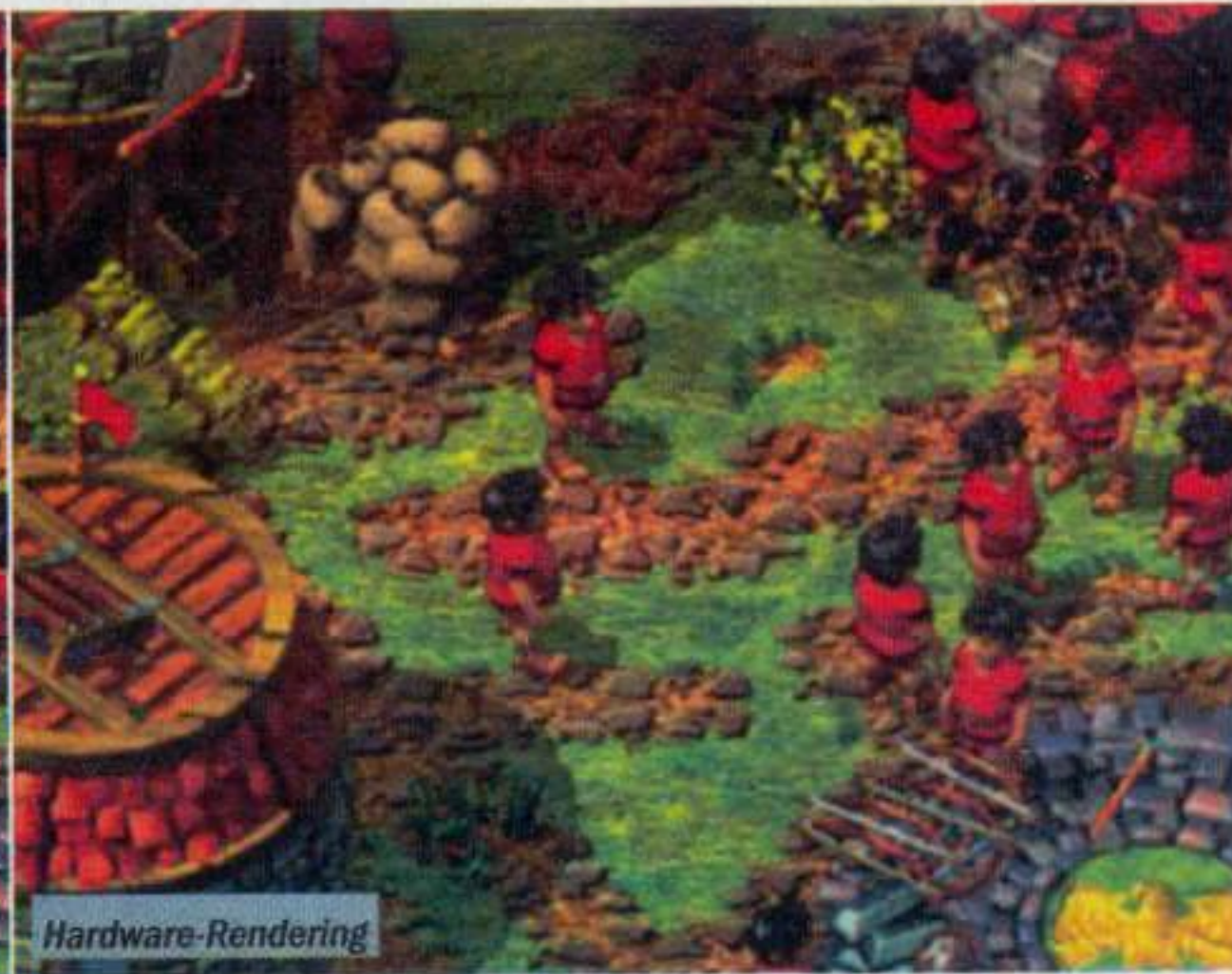
**F**uturii brăzdează nebunatici cerul și saltă peste câmpurile înflorite, iepurașii sprinteni ciulesc urechile pe sub cetină, iar dintre copaci se ivește o căprioară. Liniște și pace în lumea settlersilor. Dar ce se întâmplă la poalele codrului? Umbre întunecate se târăsc peste pajiștile pastelate, câmpiile înverzite se acoperă de buruieni și spini, florile sunt năpădite de ciuperci, iar niște creaturi mumificate rotesc în mâini buzdu-gane

grele. Poporul întunericului amenință liniștea vieții settlersilor.

Editată până acum în trei versiuni, această saga produsă de Blue Byte a avut un succes răsunător,

devenind joc național în Germania. Chiar și în cercurile consacraților, micile vedete au fost primite cu mare fast. Amestecul de cercetare, construcție, simulator economic și RTS a

entuziasmat sute de mii de jucători. Conceptul care a asigurat succesul seriei nu a fost modificat de Blue Byte nici de această dată: misiunea dumneavoastră este de a dezvolta din nimic un înfloritor sistem economic, pe o insulă 2D. Misiunea nu este chiar atât de simplă, căci popoarele vrăjmașe au grijă să vă pună bețe-n roate. Materialele de construcții sunt produse de coloniile tăietorilor de lemne, cariere de piatră, iar micii arhitecți

**ZĂMBIȚI, VĂ ROG!**

Cu ajutorul noii funcții de zoom, puteți pătrunde chiar în centrul acțiunii, pentru a vedea cum trebăluiesc omuleții. Fără funcție de filtrare (stânga), monitorul se cam umple de pixeli.





ROUND & ROUND

Aici aveți o mostră de sistem economic din The Settlers 4.

vor clădi colibe pentru pescari, mine sau locuințe pentru noii settlers. Construirea unui sistem industrial este o adevărată artă, deoarece toate componentele sistemului sunt strâns legate între ele. Dacă de exemplu construiți prea târziu ogoarele, dar ați pus deja în funcție morile și brutăriile, minerii dumneavoastră vor avea prea puțină hrană, stocurile de cărbuni și minereu de fier nu vor mai fi completate regulat, fierarul nu mai poate produce seceri, de aici rezultă scăderea recoltei. Sau vă trimiteți prea târziu geologii să cerceteze bogățiile solului și veți rămâne în pană de fier pentru producerea noilor arme și nu veți mai putea recruta noi soldați. Rezultatul este că nu veți putea cuceri turnurile de pază, nici largi

granițele țării, iar terenul de construcții va fi din ce în ce mai restrâns. Cu toate că sistemul economic e deosebit de complex, funcționează într-un tot logic și supus statisticilor. Mulțumită celor 14 tutoriale, chiar și începătorilor le va fi repede ușor să se descurce, în timp ce veteranii seriei **Settlers** vor putea trece automat, fără mari probleme, în miezul lucrurilor.

Partea de construcție este mai importantă ca oricând, căci forța combativă a trupelor dumneavoastră este direct proporțională cu dimensiunile așezării construite. Cu numai câteva colibe de tăietori de lemne și de pietrari nu se poate câștiga nici măcar gaura de la covrig. Iar la incursiuni militare nu merită să vă gândiți decât atunci când producția zbârâie. Din cele trei

## De ce 77%?

Blue Byte ne-a trimis pentru testare versiunea finală care a și ieșit pe piață. Chiar de aceea ne-a întristat foarte mult lipsa unei anterioare versiuni beta, având în vedere cantitatea mare de bug-uri. Programul cade aproape la fiecare minut, apar inexplicabile probleme la construirea de temple, partidele multiplayer scapă în scurt timp de sub control; clădiri pe care tocmai le-a cucerit jucătorul 1 erau înregistrate încă în inventarul jucătorului 2. Chiar din ziua inaugurării au început să se îngrămădească jalbe cu plângeri în cutia noastră poștală, forurile Internet se plâneau de Blue Byte. Nici chiar patch-ul scos pe piață chiar din prima zi nu a reușit să schimbe prea mult situația, ba dimpotrivă: părți din joc ce conțineau așezări deosebit de mari nu au putut fi încărcate. PC Games a scos cartonașul roșu: Blue Byte, nu se poate așa!

Cine se folosește de clienți care pun banul jos pentru a testa versiuni beta trebuie să plătească cu o parte din punctaj. Scurt pe doi: datorită nenumăratelor greșeli, **The Settlers 4** va primi un punctaj redus cu 10%. Poate ne vom schimba părerea, dacă vor funcționa cum trebuie modurile multiplayer.





## Triumvirii Settlers



Cele trei grupări se deosebesc esențial în ceea ce privește unitățile de elită, dar unele caracteristici particulare pot fi descoperite și la producție și construcție. PC Games vă explică amănuntele esențiale, arătând care sunt punctele forte sau cele slabe ale năbădăoșilor:

	ROMANII	Wikingii	Maya
<b>Construirea caselor</b>	Necesarul de material lemnos este bine echilibrat.	Construcțiile vikingilor se bazează pe exploatarea masei lemnoase	Piramidele și cazărmiile necesită foarte multă piatră.
<b>Unități speciale</b>	Sanitar (vindecă răniții)	Luptători cu securi (atac puternic)	
<b>Arme speciale</b>	–	Secure de luptă	Sarbacane (paralizează adversarul)
<b>Mașinării de război</b>	Catapulta (aruncă pietre)	Thors Hammer (consumă mana)	Pirotehnist (are nevoie de cărbuni și pirită pentru a produce praf de pușcă)
<b>Clădiri speciale</b>	Stână, pivniță de vinuri, manufacturi de muniție	crescătorii de porci, apicultori	Creșterea oilor, cultivarea agavei, producția de tequilla, producția de praf de pușcă
<b>Spell-uri speciale</b>	Scut de apărare, fulgerul lui Jupiter, respingerea barbarilor, reîmprospătarea resurselor	Închetearea adversarului, spaimă, Thors Hammer	alungarea adversarilor, pedepsirea țăntașilor, upgrade la soldați, ploaie cu pietre
<b>Sacrificii</b>	Vin	Mied	Tequilla



**SUB ASEDIU** Romanii sunt cel mai buni în tactici defensive. Preoții romani întăresc trupele printr-un scut de protecție.



**HEEEI-RUUUPI!** Vikingii atacă precum niște diavoli înlănțuiți. La fel de puternice sunt și spell-urile lor de atac. Thors Hammer distruge clădirile vizate.



**MIRACULOS** Mayașii oferă zeului lor tequilla. În imagine îl puteți vedea pe preotul indian avansând niște recruți la gradul de veterani.

popoare prezente în celelalte trei versiuni, nu au mai rămas decât romanii, la care se adaugă mayașii și vikingii. Blue Bytes a asigurat fiecărui popor propriul pachet grafic și muzical (cu toate că în aceeași tabără e greu să deosebești o clădire de alta). Războinicii pre-columbieni construiesc temple în formă de piramidă sau cazărmi împodobite cu pene, iar suportul acustic e asigurat de cântece de fluier. Spre deosebire de aceștia, vikingii își

construiesc colibe din lemn brut și burguri uriașe. Sub veșmântul grafic însă, fiecare popor dispune de aceleași tipuri de construcții, deosebirile fiind mai mari doar în ceea ce privește unitățile. Pe lângă luptătorii standard - pedestri, arcași, comandanți - fiecare nație dispune de specialiști. Romanii au un Sani care poate vindeca luptătorii răniți, mayașii au o școală în care antrenează luptătorii în mărirea sarbacanei ce

provoacă paralizia momentană a adversarului, în timp ce vikingii se bazează pe arta mării securii de luptă, care face un adevărat prăpăd. Pe lângă infanterie, la luptă participă și unități grele: romanii sunt dotați cu catapulte, nordicii au mașinării de război care distrug fortificațiile dușmane, potopindu-le cu fulgere. Indienii fac ce fac și pun mâna pe amestecul de praf de pușcă, iar restul este grija pirotehnistilor. Tunurile și

catapulte nu sunt doar pe uscat, ci se montează și pe corăbii și galere, ceea ce vă permite chiar și un atac maritim asupra avanposturilor dușmane. Dacă armele convenționale nu aduc rezultatul scontat, magia își intră în drepturi. Ofrandelor aduse sub formă de vin (romanii), mied (vikingii) sau tequilla (mayașii) conferă preoților forțe miraculoase, care își întăresc astfel legiunile sau fac practicabile unele itinerarii. Pentru a cunoaște





# BOTANISME

Lumea moartă adusă de poporul umbrelor se întinde fără oprire. Terenul plin de spini nu poate fi readus în circuitul agricol decât de o armată de harnici grădinari harnici.

toate chichițele celor trei popoare, designerii au creat de trei ori câte trei misiuni, pentru a vă înfrunta astfel cu fiecare dintre părți. Cea mai importantă incursiune a jocului rămâne însă campania întreprinsă împotriva poporului întunecat.

Zeul gonit de pe Pământ, Morbus, transformă câmpiile înfloritoare în deșerturi aride. Creaturile umbrelor vă fură apa, vă seacă lacurile și distrug costisitorul teren de construcții. Spre deosebire de cele trei societăți umane, poporul întunecat nu construiește un sistem economic propriu și nici nu se ocupă cu specializări într-ale construcțiilor. Șamanii lui Morbus vă convertesc sărmanii supuși și le propovăduiesc distrugerea. Armatele dumneavoastră nu-i pot opri decât temporar, iar pentru ca soldații dumneavoastră să poată ataca din nou, e nevoie de grădinari harnici, care să

## OPINII PETRA MAUERÖDER



Vânzoleala din cea de-a patra parte este poate de neîntrecut. *The Settlers* pierde puncte și premiul nostru, datorită multitudinii bug-urilor și lipsurilor din multiplayer.

Nu mă slăbește deloc. Nici soldații mei, nici burgurile ridicate-n pripă și nici chiar rugămintile nu-i pot stăvilii adversarului pofta de distrugere. Încep să mă gândesc cu părere de rău la S3, unde campaniile îmi produceau mult mai multă satisfacție. Acolo pot și eu coloniza și construi. *The Settlers 3* se baza mai mult pe negocieri și schimb de mărfuri; cine mută pietrele de hotar nu e scutit de griji. Despre grafică, numai de bine. *Settlers 4* este un mod foarte plăcut de a-ți petrece timpul liber, mai ales cu noua funcțiune zoom. Blue Byte nu-și dezmente crezul nici de această dată: "O dată cu apariția patch-ului, va veni și jocul aferent". Ca atare, clienții vor fi terorizați de bug-uri serioase, mai ales în modul multiplayer.

SISTEM:	LOW END			STANDARD				HIGH END			
<b>TEST CENTER</b>	Pentium II 300 64 MB Software	Pentium II 300 64 MB Riva TNT	Duron 600 128 MB Matrox G 400	Pentium II 400 128 MB Voodoo2	Celeron 450 128 MB Voodoo3	Pentium III 500 128 MB Voodoo3	Pentium III 700 128 MB Riva TNT2	Pentium III 933 256 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB GeForce2 MX	Pentium III 933 128 MB GeForce2
<b>BENCHMARK:</b>	<b>809</b>	<b>1.649</b>	<b>2.309</b>	<b>2.349</b>	<b>2.482</b>	<b>2.509</b>	<b>3.239</b>	<b>4.089</b>	<b>4.159</b>	<b>4.809</b>	<b>6.202</b>
640x480 min.											
640x480 max.											
800x600 min.											
800x600 max.											
1.024x768 min.											
1.024x768 max.											
<div> <div>MINIMAL DETAILS</div> <div> <p><i>The Settlers 4</i> rulează destul de bine chiar și pe sisteme mai vechi, dar hărțile mai mari ar trebui să beneficieze de un suport de 128 MB. Software modul cu pixeli apare de aceea mai ales când placa grafică face figuri (seria Voodoo5).</p> </div> <div>MAXIMAL DETAILS</div> <div> <p>Treapta optimă de detalii se deosebește foarte puțin de cea minimă, o îmbunătățire a filtrului de textură putând fi observată doar dintr-o perspectivă mult mărită.</p> </div> </div>											

LEGENDĂ: Tehnic imposibil Inacceptabil Acceptabil Optim





## CA LA HOLLYWOOD

Story-ul decurge cu ajutorul secvențelor intermediare. În imagine, poporul umbrelor e pus în scenă.



## CARTE POȘTALĂ

O încântătoare așezare romană. Locuințele (în centru) pot fi demolate după o vreme.

refacă în detaliu culturile distruse. Atacul asupra citadelei întunecaților nu trebuie pornit decât după ce botaniștii dumneavoastră au distrus și ultima urmă de ciupercă din cele care v-au invadat teritoriul.

Împotriva forțelor întunecate luptați o dată în rolul romanilor, mai apoi în cel al mayașilor și al vikingilor. Pe lângă Morbus, mai trebuie să luptați și cu elementele renegate ale celor trei civilizații terestre. În timp ce misiunile împotriva civilizațiilor umane se desfășoară asemănător, cele 12 quest-uri ale campaniei principale sunt diferite. O misiune foarte interesantă este cea în care vi se cere să uniți trei puncte fortificate aparținând celor trei civilizații. Într-alta trebuie să distrugeți ciupercile ce

v-au năpădit culturile în timp de 90 de minute, în timp ce vă confrunțați cu atacurile repetate a mayașilor rebeli. Într-o misiune de escortare trebuie să ajutați un preot fără apărare să străbată drumul spre vikingi, care duce prin teritoriul dușman.

În modul multiplayer nu puteți juca din păcate cu poporul umbrelor, însă aveți la dispoziție alte trei părți combatante, iar prin sistem LAN sau Internet pot intra în vâltoarea luptei până la șapte jucători concomitent. Un lucru a dezamăgit: în versiunea de vânzare pe care am testat-o nu era accesibil decât unul din cele cinci game mode-uri și nu am putut activa nici adversarii PC. De exemplu, ar trebui să existe printr-un update, alături de modul conflict, și

opțiunea de a cuceri așezarea adversarului, pentru ca în final să câștige cel ce are cea mai mare așezare. Patchul nr. 1 îl găsiți pe CD-ul revistei PC Games.

Cu toate că grafica din *Settlers* este deja cam bătrânoară, în ciuda noii funcțiuni de mărire fără trepte, Blue Byte compensează aceste lipsuri prin evidența grijă pentru detaliu. Că e vorba de pensionari, de hamali care își petrec pauzele jonglând cu mingi sau făcând genoflexiuni pentru a se menține în formă, de monștri marini care apar de nicăieri sau geologi care descoperiră fericiți zăcăminte subterane, *The Settlers 4* ascunde inimaginabil de multe trufandale în buzunare. E o adevărată plăcere să urmărești drăgălasele

personaje cum își văd de treburile lor pline de importanță. Settlerii sunt exact cum am spus: năbădăioși.

MIHELE HORIA

OPINII  
RÜDIGER STEIDLE

În ciuda puținelor elemente noi, settlerii rămân regii genului, cu condiția ca Blue Byte să corecteze greșelile.

Cine este, la fel ca mine, un veteran într-ale acestui joc, va fi dezamăgit de această serie. În comparație cu precedentele apariții, aceasta nu aduce decât foarte puține noutăți, dar s-a înregistrat un progres însemnat în ceea ce privește realizarea graficii, care pur și simplu ne-a intoxicat cu detalii. Asta însă nu ne face să trecem peste anumite semne de întrebare. De exemplu, în ceea ce privește controlul: cum de pot ridica clădiri printr-un simplu clic dreapta, dar nu pot găsi un grădinar decât accesând opțiunea "find settler"? Și de ce trebuie să mă ocup manual de distribuția factorului acțiune? Dacă nu ar fi toată asta de bug-uri enervante, *The Settlers 4* ar fi primit un punctaj peste 80% și un binemeritat premiu PC Games. Mixajul de economie, construcție și strategie e pur și simplu imbatabil. Felicitări și designerului de scenariu. Unele nivele târzii din campania împotriva poporului întunecat sunt într-adevăr pline de suspans, generând renumitul efect "doar încă zece minute". Din acestea, să tot fie!

PUNCTAJ  
The Settlers 4

PRODUCĂTOR Blue Byte  
DISTRIBUTOR Blue Byte

PREȚ cca. 30 USD  
TERMEN A apărut deja

NECESAR Pentium 2 233  
64 MB RAM  
HDD: 210 MB  
RECOMANDAT Pentium 3 650  
128 MB RAM  
HDD: 370 MB

SUPORT Direct3D  
Vulkan  
Joystick  
OpenGL  
Gamepad  
Force Feedback

MULTIPLAYER  
Single-PC -  
Internet 8  
1 Jucător / pachet

GRAFICĂ 80%

Cam bătrânoară din punct de vedere tehnic, dar detaliată.

SOUND 80%

Muzica te unge la suflet.

CONTROL 70%

Numai bun pentru patch!

MULTIPLAYER 70%

Balansul mai are nevoie de o țară de tuning.

77



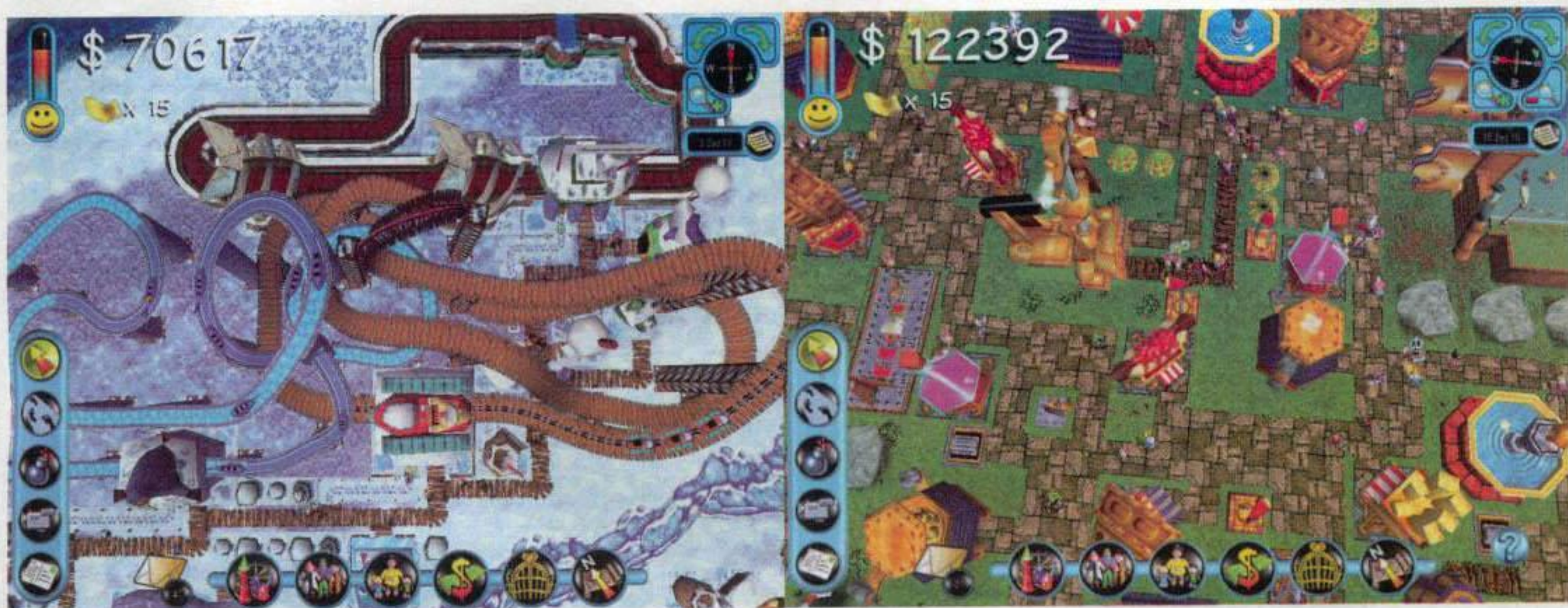
# Theme Park



Se pare că succesul imens pe care la înregistrat **Bullfrog** cu **Theme Park World**, a avut de suferit datorită duratei de joc și a profunzimii acestuia; aici se vede cel mai tare munca făcută de băieții de la **Electronic Arts**.

**D**acă v-ați pus vreodată problema ce importanță au anumiți factori în organizarea unui supermarket, veți descoperi adevăratul sens al aranjării produselor alimentare în vitrină. La fel de multă îndemânare necesită și construirea unui parc de distracții, căci nu ajunge să adunați toate gheretele și atracțiile necesare și să le plasați în decor. Pentru a putea storce banii greu câștigați de clienți, e nevoie de o bună planificare și de management abil. Jocul precedent permitea și integrarea unor decoruri futuriste ce transformau parcul într-un paradis SF, arealele sălbatice erau transformate într-o adevărată junglă colorată, iar fundalurile triste în înfiorătoare decoruri de halloween. În timp ce **Theme Park World** dispunea de patru lumi tematice, versiunea de față nu pune la dispoziție decât trei: conduceți lumea invențiilor, inspirați viața zonei polare și aduceți teatrul acțiunii din o mie și una de nopți în top.





### INSPECȚIA PERIODICĂ

Vă recomandăm să verificați mașinăriile la anumite intervale de timp pentru a nu avea surpriza unui dezastru.

Vă atrageți clientela oferind distracții năstite și îi goliți de bani prin intermediul chioșcurilor plasate cu rafinament. Și, ca de obicei, lucrurile simple teoretic se dovedesc a fi cam complicate în practică, managerul fiind confruntat cu tot felul de detalii. Tot dumneavoastră trebuie să hotărâți care este cantitatea de gheață care se servește la răcoritoare, cât de consistent să fie hot-dogul sau ce șanse are un client să nimerească ținta de tir și astfel să câștige un premiu.

De aici trebuie să vă ocupați și de programarea nenumăratelor atracții: capacitatea, durata de funcționare și tempoul mecanismelor ce asigură buna dispoziție. Dacă de exemplu lansați caruselul acvatic cu viteză prea mare, optimizați factorul distracție, însă trebuie să aveți în vedere posibilitatea unor disfuncții care pot întrerupe mașinaria. Atracțiile defecte se repară de către mecanici iar personalul de salubritate învârte cu dibăcie mătura, totul plătindu-se cu bani gheață. Dacă personalul de specialitate nu este exploatat în totalitate, costurile întreprinderii se mențin la un nivel scăzut, însă acest lucru poate da naștere la greve și cereri de indexare a salariilor. Dacă porniți cu intenția de a câștiga imediat mulți bani, vă veți trezi că nu mai aveți personalul atât de necesar afacerii pe care o conduceți. Mai nou aveți și clienți de vârstă mai înaintată, deși până acum nu ați avut parte decât de puștime. Însă nici adulții nu sunt mai copti decât modelul puștiului clasic - "răutatea dracului" - care aprinde bombe puturoase; aceștia povestesc

istorioare înfiorătoare pentru a speria clienții. Dispuneți și de personal de ordine care poate da afară la nevoie mușterii nepoțiți. Clienți supărați sunt luați după umăr de clown pentru a-i împăca. Cu cât se simte lumea mai bine, cu atât va băga mâna mai adânc în buzunare. Dacă totuși aveți o balanță deficitară mai mult de șase luni la rând, trebuie să efectuați concedieri și astfel ne apropiem de finalul jocului.

Jocurilor fără sfârșit gen Machart le lipsește un plan, o direcție de urmat, dar *Theme Park Manager* a rezolvat și această problemă: șeful parcului în persoană se ocupă tot timpul cu planificarea de viitor a cărei reușită nu depinde decât de priceperea dumneavoastră.

### MULTICOLOR

Dacă vă îndepărtați cât mai mult cu putință prin zoom, puteți observa clienți de la mare distanță.

### RECICLAREA DE PRIMĂVARĂ

Pentru a transforma această baltă într-un punct de atracție, muncitorii noștri au trebuit prima dată să învețe cum să modeleze relieful.

### DIN NOU LA COADĂ LA BILETE

Coadă care s-a format și comentariile arată cât de apreciată este caracatița mov, mai ales de clienții mai tineri.







# **ȚINEȚI-VĂ BINE!**

Cursa cu caruselul se transformă, din păcate, pe un calculator mai lenes într-o plimbare sacadată.

Astfel că cel care are rezultate bune, e bătut prietenește pe umăr de superiori și avansează pe scara ierarhică. Ajuns în cea de-a cincea și ultimă poziție, bossul îmbătrânit este trimis în sfârșit la pensie. Dar până aici mai

aveți încă multe de făcut. Mai ales să ocupați noi teritorii pentru cercetării predefinite: de exemplu dacă o albie de râu împiedică dezvoltarea parcului într-o anumită direcție, ordonați sclavilor de pixeli să descopere soluția potrivită și să instruiască apoi lucrătorii în ceea ce privește tehnicile de amenajare teritorială. toate acestea nu sunt încă posibile decât după ce ați rezolvat unele misiuni: odată trebuie să scoateți pe piață un surplus de cârnați, altădată vine în vizită un invitat de onoare care musai trebuie să plece mulțumit. Ca recompensă nu veți primi dolari virtuali ci cartele aurii de acces către alte lumi tematice. Și cu cât strângeți mai multe astfel de bilete, cu atât mai interesante sunt obiectivele ce vi se pun la dispoziție. Dacă la începutul jocului cercetătorii trebuie să soluționeze anumite probleme de detaliu ale banalului turn de sărituri, spre final sunt confrunțați cu spinoasa problemă a construirii de caruseluri, mai ales că atracțiile ieșite din comun nu numai că ridică cota vizitatorilor, dar justifică și tarife mai piperate. Spre deosebire de precursori în ultimul vlăstar Theme Park veți regla prețurile biletelor pe care vizitatorii le cumpără pentru atracțiile parcului.

MIHELE HORIA

# **RUINE**

...pe care cercetătorii noștri le vor renova de îndată transformându-le în atracții de primă mână.

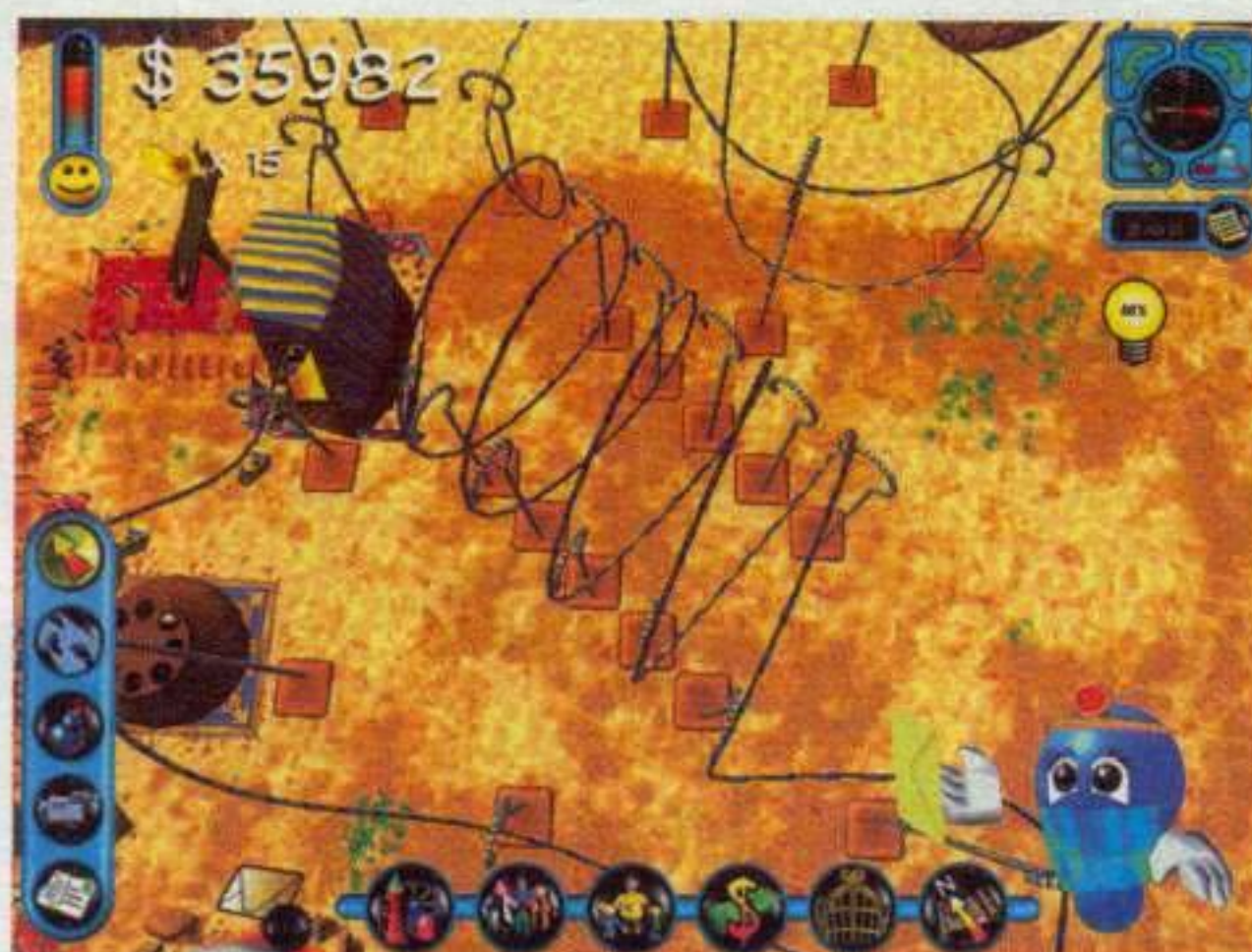
## **OPINII**

Petra Maueröder



## **Nu poate face concurență lui Rollercoaster Tycoon.**

Demersul echipei Bullfrog este demn de laudă: să te orientezi după declarațiile din presă, să ascuți doleanțele clienților, să analizezi punctele slabe pentru a face un lucru mai bun data viitoare. Și aproape că au reușit: grafica noului joc e mai frumoasă (bine: opțiunea de zoom), durata de joc a crescut și ea, controlul este uniform iar jocul devine mai complex odată cu proiectarea și construirea caruselurilor clasice și acvatice. Totu-i perfect? Bineînțeles, singurul impediment **Rollercoaster Tycoon**: atmosfera de Disneyland sau Europa-Park prezentă aici prinde mult mai bine la clienți, în comparație cu acesta **Theme Park** arătând ca biata jucărioară a unui copil sărac. În plus: în ciuda graficii 3D, suprafețele din joc sunt plane, iar ego-perspectiva adoptată de producător nu satisface decât scurtă vreme. Rămâne un joc de construcții draguț, nostim și de scurtă durată care însă nu-l poate înlocui pe **Rollercoaster Tycoon**.



**STAȚI PROST CU STOMACUL?** Doar la vederea monstruosului carusel clienților li se întoarce ușor stomacul pe dos. Dacă sunteți inteligent, suplimentați personalul de salubritate.

## **PUNTAJ THEME PARK MANAGER**

**PRODUCĂTOR** Bullfrog  
**DISTRIBUTOR** Electronic Arts

**PREȚ** cca. 35 USD  
**TERMEN** A apărut deja

**NECESAR** Pentium II 400  
128 MB RAM  
HDD: 340 MB  
**RECOMANDAT** Pentium II 600  
128 MByte RAM  
HDD: 350 MB

**SUPORT** Direct3D  
Volan  
Joystick  
**OpenGL**  
Gamepad  
Forca Feedback

**MULTIPLAYER**  
Single-PC -  
Internet -  
Network -  
1 Jucător/pachet

**GRAFICĂ** 80%  
Colorat și tipător, din cale afară de original.

**SUNET** 70%  
Sunetul tipic de culise, într-o transpunere acurată.

**CONTROL** 60%  
Câteodată incomod dar bun după ceva antrenament.

**MULTIPLAYER**  
Nu există mod multiplayer.

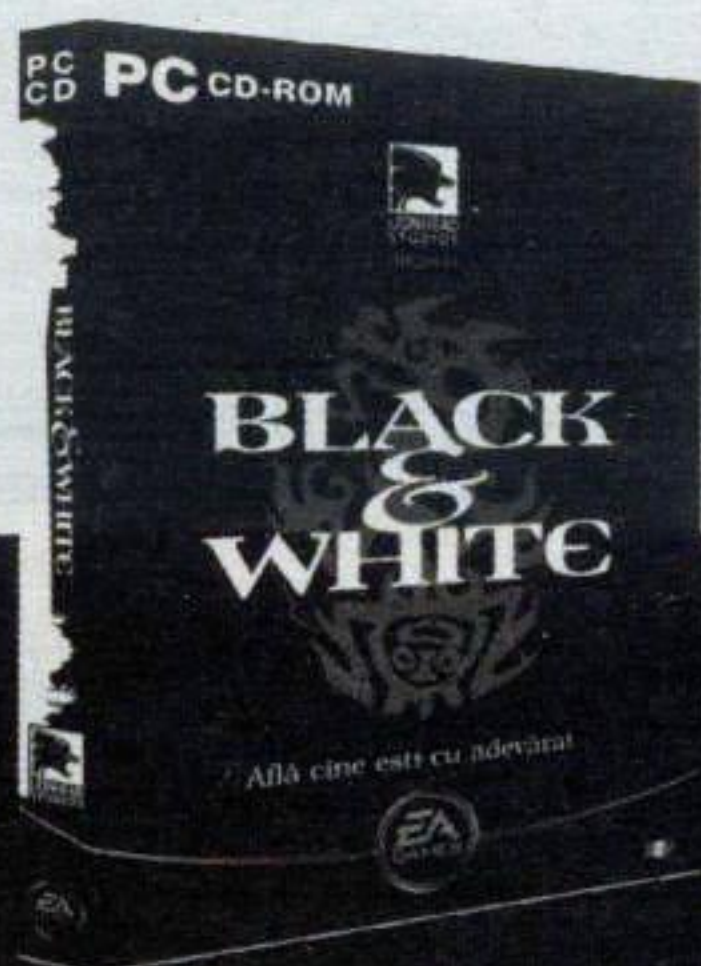
72



Joc distribuit de Best Distribution SRL tel. 01-345.55.05/06/07 e-mail: info@bestcomputers.ro

# ȚINE POST ,

[www.white.ea.com](http://www.white.ea.com)



... și nu uita să cumperi Black & White, cel mai așteptat joc. Nu există altul ca el ! Este o lume în care tu ești dumnezeu și fiecare decizie a ta va avea o consecință. Poate vei crea o lume perfectă, plină de frumusețe și armonie. Totul depinde numai de tine. După un timp, s-ar putea să constăți că nu ești un dumnezeu atât de bun...

[www.black.ea.com](http://www.black.ea.com)

# BEA CÂT POTI ,

... și nu uita să-ți faci rost de Black & White, cel mai așteptat joc. Nu există altul ca el ! Este o lume în care tu ești dumnezeu și fiecare acțiune a ta va naște o reacție. Poate vei crea o lume în care să domnească întunericul și disperarea. Totul depinde numai de tine. După un timp, s-ar putea să realizezi că nu ești un dumnezeu chiar atât de rău pe cât ai vrea...

Află cine ești cu adevărat





## Sudden Strike: add-on



**ÎNCERCUIȚ**  
Înaintarea  
trupelor rusești  
este oprită  
de blindatele  
germane.



nainte să apară **Sudden Strike Forever**, în mai, producătorii de la Handy Game fac o plăcută surpriză fanilor de strategie prin acest add-on neoficial. Pe lângă 12 hărți pentru partide multiplayer, CD-ul conține și opt misiuni single player nou-nouțe, legate între ele printr-o campanie. La fel ca în jocul original, indiferent că sunteți

de partea nemților sau a aliaților, trebuie să mențineți poziții și să cuceriti orașe. Deoarece misiunile sunt concepute și pentru începători, au un grad de dificultate relativ. Materialul informativ - imagini și video-uri - nu justifică nici el prețul cerut de producători pe add-on, 15 USD. Un bonus interesant: pentru toate misiunile noi: CD-ul conține tips&tricks în imagini.

Preț ..... cca. 15 USD  
Data apariției ..... a apărut deja

**SATISFACTIE 51%**

## Raub



**S**căpați de toate prejudecățile pentru a vă lansa în cariera de gangster. Vă constituiți o echipă de răufăcători și procedați la jefuirea băncilor și magazinelor mai mult sau mai puțin păzite. Banda dumneavoastră poate avea până la cinci membri pe care să-i coordonați în manieră **Command & Conquer**. Pentru a jefui o clădire, trebuie mai întâi să studiați terenul, iar problema paznicilor și a încuietorilor trebuie rezolvată cu unelte și specialiști în

domeniu. O dată terminate pregătirile, jocul arată cât timp va dura jaful și când vor da angajații alarma. În ciuda ideii originale, transpunerea proastă scade valoarea jocului. Pe lângă grafica slabă, lipsa unei funcțiuni Save de calitate enervează la culme; nu puteți salva decât la sfârșitul complexelor misiuni.

Preț ..... cca. 40 USD  
Data apariției ..... a apărut deja

**SATISFACTIE 43%**

## Mission: Humanity



**M**ission: Humanity se orientează după unul din clasicii strategiei, **Starcraft**. Sunteți conducătorul omenirii sau al unei rase de alieni cu aspect de insectă și trebuie să eliberați de dușmani 25 de planete, pentru a le coloniza. Exact ca în jocul-model, trebuie să exploatați materiile prime și să atacați bazele inamice cu trupele dumneavoastră. Dacă ați învins toți dușmanii, trupele dumneavoastră zboară spre alte planete. Din păcate, look-ul antic și controlul dificil nu ne permit să acordăm un punctaj mai mare.

Preț ..... cca. 20 USD  
Data apariției ..... a apărut deja

**SATISFACTIE 41%**

## Oil Tycoon



**S**unteți un magnat al petrolului, veșnic avid de noi câștiguri, și controlați cursul mondial al aurului negru. Ca orice viitor miliardar, începeți primele forări având un capital modest; totul se face printr-un simplu clic, angajarea personalului și rafinarea țițeiului. Afacerile vi le puteți aranja la alegere, în RTS sau RPG. În RPG jocul devine plictisitor, deoarece trebuie repetați mai mulți pași, de exemplu chartering sau tanking.

Preț ..... cca. 35 USD  
Data apariției ..... a apărut deja

**SATISFACTIE 46%**

## Age of Sail 2



**I**n Age of Sail sunteți căpitanul diferitelor ambarcațiuni de luptă ce se războiesc pe mările secolelor XVII-XIV în manieră 3D sau urmați cariera de amiral. Cine se încumetă e răsplătit cu o porție de bătălii navale greoaie, dar pline de suspans. Are însă de înfruntat o droaie de lipsuri tehnice, cum ar fi inteligența artificială ridicolă a adversarului sau controlul butucănos, resimțit mai ales în marile campanii navale.

Preț ..... cca. 35 USD  
Data apariției ..... a apărut deja

**SATISFACTIE 59%**



# Three Kingdoms



## BLOCAJ RUTIER

Fără catapulte și scări de escaladare nu va fi ușor să treceți de zidurile orașului.

Chiar și chinezii joacă **Age of Empires 2**. Bineînțeles, într-o manieră proprie de abordare a genului RTS.

**CHINESE CHAOS** Unitățile sunt secerate în luptă ca spicele.

**D**acă împăratul Ling nu ar fi murit ca infante în anul 189, probabil că nu s-ar fi dat bătălii sângeroase pentru succesiunea la tron, iar producătorul, Overmax Studios din Beijing, ar căuta acum alt pretext pentru primul născut, **Three Kingdoms**. Așa stând însă lucrurile, trebuie să luptați cu unul din cei trei pretendenți la tron de-a lungul a trei campanii cu 13, respectiv 15

misiuni. Principiul de joc este arhicunoscut: colectarea materiilor prime, construirea clădirilor, instruirea recruților, înfrângerea inamicului. Jocul aduce trei inovații trupelor clasice: în primul rând, permite recrutarea soldaților, care nu numai că sunt excelenți spadasini, ci stăpânesc și tehnica spell-urilor; în al doilea rând, teatrul de desfășurare al ostilităților se schimbă aproape în fiecare misiune. Vă conduceți

armatele pe o hartă mare, de la oraș la oraș, și trebuie tot timpul să asigurați necesarul trupelor, căci nici chiar rușii nu se bat cu burta goală. Pe deasupra, mai trebuie să aduceți ofrande și zeilor, căci altfel se vor răzbuna producând catastrofe naturale și plăgi.

MIHELE HOREA

## OPINII RÜDIGER STEIDLE



Foarte drăguț, dar cine-l va cumpăra, când există **Age of Empires**?

Ar fi prea puțin să spun că am avut ceva senzații de déjà vu, când am jucat **Three Kingdoms**. Dar cu toate că e o copie fidelă lui **Age of Empires**, nu a reușit deloc rău, mai ales pentru că în nivelele superioare trebuie să supraveghez mai multe fronturi, ceea ce dă materie primă creierului meu de RTS-ist. Chiar și ideea cu eroii mi se pare inspirată, căci aplicând spell-ul potrivit la momentul potrivit puteți salva de multe ori situația. În rest însă, **Three Kingdoms** a uitat să se folosească de punctele forte ale fratelui mai mare: unde sunt secvențele render, ce-i cu funcționalitatea controlului, chiar trebuie să fie adversarii atât de neputincioși, de ce decurg la fel misiunile. Și, oricum, cine crede că poate face față unei concurențe atât de răsunătoare ca Blizzard, Westwood sau Ensemble Studios? Prea multe întrebări, de aceea concluzionez: mai bine mâncare chinezească decât jocuri chinezești.

## PUNCTAJ THREE KINGDOMS

**PRODUCĂTOR** Overmax Studio  
**DISTRIBUTOR** Monosit

**PREȚ** cca. 35 USD  
**TERMEN** martie 2001

**NECESAR** Pentium 133  
32 MByte RAM  
HDD: 270 MByte  
**RECOMANDAT** Pentium II 400  
128 MByte RAM  
HDD: 340 MByte

**SUPORT** Direct3D  
Volan  
Joystick  
OpenGL  
Gamapad  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC -  
Internet 8  
1 jucător / pachet  
Network 8

**GRAFICĂ** 70%  
Destul de bună, dar nu strălucită.

**SUNET** 80%  
Comentarii profesionale, excelente.

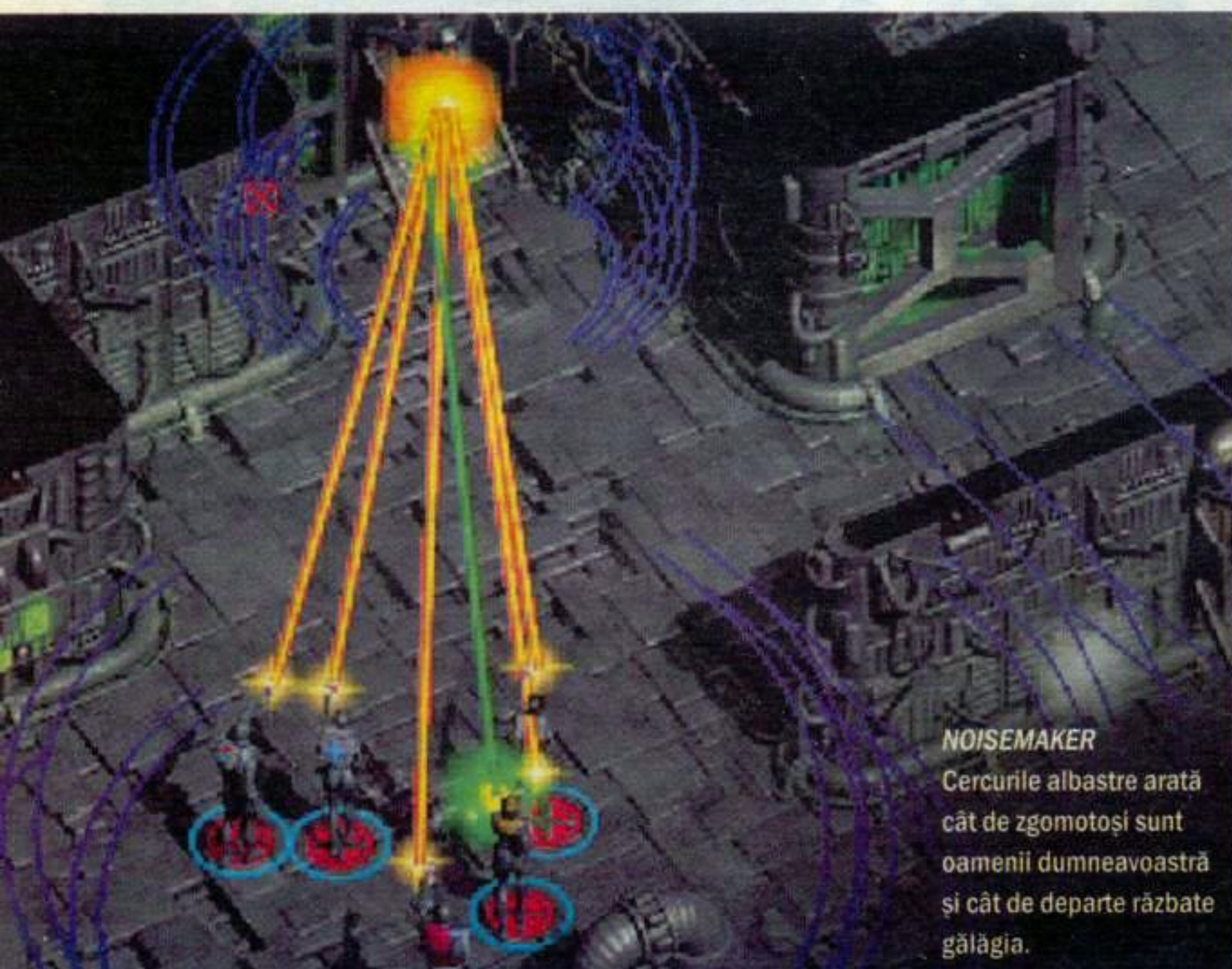
**CONTROL** 70%  
Lipsesc câteva funcțiuni de confort.

**MULTIPLAYER** 60%  
Faza de conectare durează prea mult.

68



# Star Trek: Away Team



## NOISEMAKER

Cercurile albastre arată cât de zgomotoși sunt oamenii dumneavoastră și cât de departe răzbate gălăgia.



## MUNCĂ DE ECHIPĂ

În timp ce echipa distrage atenția dușmanului, Yraxis sparge terminalul computerului.



## HAVE A BREAK

Dacă un membru al echipajului a fost împușcat, jocul trece automat pe "pauză".

**Trupe de comando în spațiu:** folosiți agenții sub acoperire ai serviciului strict secret Away Team, pentru a scoate castanele din foc.

**V**ânzoleală în zona neutră: o grupare separatistă de romulani atacă un avanpost klingonian și răpește doi oameni de știință. Amiralul flotei, Nolotai, ordonă o incursiune a noului model de navetă de spionaj, pentru a lămuri lucrurile. Nava e baza mobilă de luptă a unei noi unități speciale, înființată tocmai pentru rezolvarea acestor urgențe. Din postura de comandant, dirijați în sistem **Commandos** până la șase ofițeri în incursiuni în lumi diferite, unele având clădiri accesibile.

Înainte de fiecare misiune, trebuie să vă formați echipa în camera de teleportare.

Aveți la dispoziție 17 ofițeri din diverse departamente - comandament, știință, tehnică, medicină și securitate. Unii dintre ei dispun de calități speciale și aduc inventarului un plus de aparatură specială, cum ar fi arme de elită, hypospray-uri sau truse portabile de deghizare. O dată alcătuită echipa, se teleportează pe planeta cu probleme, unde îi veți transmite ofițerului responsabil ordinele ce trebuiesc îndeplinite. La fel ca în **Commandos**, vă recomandăm să fiți cu ochii-n patru; cu un clic de mouse, se arată distanța la care văd paznicii și camerele de luat

vederi, în timp ce sound simbolul arată zgomotul făcut de oamenii dumneavoastră.

MIHELE HORIA

## OPINII SASCHA GLISS



O interpretare reușită în stil **Commandos**, recomandată și ne-trekerilor, pe motiv de story de calitate.

Dacă ați dorit vreodată să vă zăpăciți pe cale mentală adversarul, aveți acum ocazia. În ciuda inventarului supraîncărcat și a multimei de aptitudini, de la cel de-al treilea nivel începe să miroasa a **Commandos**. Prezentarea grafică respectă în totalitate directivele universului Star Trek, dar totuși putea fi mai puțin încărcată. Unele trupe adverse s-au comportat ciudat, urmărindu-mă până la intrarea în clădire, dar neavând curajul să pătrundă înăuntru. Mulțumită misiunilor dificile, dar pline de fair play și atmosferă, jocul respectă cele promise și este ideal pentru perioada de așteptare a lui *Desperados*.

## PUNCTAJ STAR TREK: AWAY TEAM

**PRODUCĂTOR** Reflexive  
**DISTRIBUTOR** Monosit

**PREȚ** Cca. 40 USD  
**TERMEN** 31 martie 2001

**NECESAR** Pentium II 266  
64 MB RAM  
HDD: 410 MB  
**RECOMANDAT** Pentium III 500  
128 MB RAM  
HDD: 410 MB

**SUPORT** Direct3D  
Velan  
Joystick  
OpenGL  
Gamepad  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet -  
1 jucător / pachet  
Network 2

**GRAFICĂ** 60%

Nu chiar frumoasă, dar potrivită scopului.

**SUNET** 80%

Sunete potrivite, voci bune.

**CONTROL** 70%

Ceva mai slab decât în *Commandos*.

**MULTIPLAYER** 70%

Misiuni pentru doi commandos.

79



# Heroes Chronicles



**RĂZBOIUL HEXAGONAL...**  
...se desfășoară în runde,  
pe o hartă de mozaic.



**DE PE VREMEA BUNICII**  
Grafica din Heroes era  
învechită chiar și acum  
jumătate de an.



**CARTE POȘTALĂ**

Fiecare campanie are  
orașe și creaturi proprii.

În loc de un CD cu misiuni pentru hit-ul de strategie **Heroes of Might & Magic**, Infogrames aruncă pe piață alte patru campanii pe post de jocuri.

**C**ele patru cronicile **Heroes** povestesc fiecare în opt scenarii mitul căpeteniei barbare Tarnum, care dintr-un sângeros războinic devine nepieritorul îmblânzitor de balauri. Viața sa anterioară, dinainte de a fi aruncat din Valhalla, este povestită în Warlords of the Wasteland. Conquest of the Underworld vă duce pe urmele ucigașilor săi în lumea morților. Masters of the

Elements urmărește cariera de maestru mag a lui Tarnum, totul terminându-se într-o campanie finală Clash of Dragons, în care sunteți în căutarea dragonului de aur dispărut. Toate patru programele rulează și fără programul de bază, **Heroes of Might & Magic**, dar costă câte 20 USD. Din păcate, nu puteți continua acțiunea de la un nivel anume, ci trebuie s-o luați tot timpul de la început. Principiul

de joc nu s-a modificat deloc: vă adunați eroii și armata și porniți în pas de marș să străbateți o hartă gen **Civilization**, adunați obiecte și comori, recrutați trupe, construiți cetăți și vă luptați în bătălii hexagonale cu tot soiul de creaturi. Modificări nu s-au operat nici la capitolul grafică.

MIHELE HORIA

## PUNCTAJ HEROES CHRONICLES

**PRODUCĂTOR** DISTRIBUITOR  
N. W. Computing Infogrames

**PREȚ** **TERMEN**  
cca. 20 USD A apărut deja

**SUFICIENT** **NECESAR**  
Pentium I 200 Pentium II 400  
64 MByte RAM 128 MByte RAM  
HDD: 200 MByte HDD: 260 MByte

**SUPORT**  
Direct3D OpenGL  
Volan Gamepad  
Joystick Force Feedback

**MULTIPLAYER**  
Single-PC - Network 8  
Internet 8  
1 jucător/pachet

**GRAFICĂ** 50%  
Grafica era îmbătrânită încă de la început.

**SUNET** 70%  
Muzica compensează efectele proaste.

**CONTROL** 70%  
Nu avem aproape nimic de comentat.

**MULTIPLAYER** 70%  
Bun, dar foarte plictisitor.

75

## OPINII RÜDIGER STEIDLE



De 4 x 20 USD?  
Urâtă tactică Infogrames!

Am priceput, producătorii lui New World Computing au nevoie de bani, dar chiar 80 USD pentru patru campanii noi fără feature schimbat? Chiar și cei mai mari fani ai **Heroes** ar trebui să se gândească de două ori înainte de achiziționare, dar trebuie să recunosc că excelentul amestec de RPG, strategie, tactică, cercetare și construcție mi-a făcut și mie câteva nopți albe. Misiunile de la nivelele superioare sunt însă într-adevăr geniale, iar story-ul plin de suspans captivează cu adevărat. Oricum, părerea mea este că toate acestea ar fi avut loc pe un singur mission CD. Supărător e și faptul că unele campanii au drumuri fără acces; de exemplu, îmi moare într-un scenariu conducătoarea Valita și nu poate trece printr-o poartă importantă decât în misiunea următoare. Naja, fanaticii **Heroes** care salivează după o continuare a jocului, vor fi încântați de **Chronicles**. Totuși, cine ar vrea să trăiască această saga de vis ar trebui să mai aștepte să le crească capitalul, până ce cheltuielile de achiziție vor fi bani de buzunar.





# America

**Vestul Sălbatic** american este plin de clișee și plumbi, inculcate mai ales de westernurile din anii '60. Cowboys fuduli, desperados și indieni persecutați sunt poncifurile ce compun tradiționala imagine prăfoasă de culoare oranj.

**P**opularul gen RTS și-a obișnuit fanii cu mai mult de două clase de personaje, așa că așteaptă calități pe măsură de la fiecare rasă nou apărută. Vor fi bucuroși să afle că a apărut **America**, jocul dând pe mâna tacticienilor nu mai puțin de patru rase: indieni, albi americani, mexicani și desperados, care nu sunt altceva decât niște decలాsati, desprinși cu cai cu tot din benzile desenate. Dirijați cele patru grupări în spiritul deplinei anarhii a Vestului Sălbatic de secol XIX, în

vremuri dominate de bătăliile dintre neînfricați pionieri și băștinași ce încercau să-și apere pământurile. Scopul misiunilor din **America** se deosebește de cel din **C&C**; nu trebuie să procurați tiberiu, ci să dobândiți proprietăți, aur și libertate. Aveți dreptul să vă alegeți rasa cu care veți evolua în joc. În timp ce campania indienilor cuprinde opt misiuni, cu celelalte personaje veți avea parte doar de șase. Cei total lipsiți de experiență sunt invitați să consulte mai întâi tutorialul, cu ajutorul căruia se vor lămuri cu privire



#### LA PÂNDĂ

Trecătoarea montană este foarte potrivită pentru organizarea ambuscadelor. Indienii noștri așteaptă pregătiți pe platou, pentru a-l întâmpina cum se cuvine pe generalul american.

#### UMOR ENGLEZESC

Fațada mohorâtă a cartierului general Desperados e decorată de două stăvuri care se leagăna în funii.

#### LOOKI

Din punct de vedere grafic, America ține fruntea sus. Detaliile grafice sunt similare celor din Age of Empires.

#### INAMIC LA ORIZONT

Coloana de călăreți se ocupă de un intrus care a avut îndrăzneala să intre în tabără.

#### OPINII

Thomas Weiß



Un AI de proastă calitate face ca **America** să piardă din punctele câștigate.

Screenshoot-urile au arătat de la bun început cum e treaba în **America**. **Wildwest Strategical** este o copie brută după **Age of Empires**. Dacă la început cele patru rase invită la cercetare și explorări, desfășurarea ulterioară a jocului dezamăgește. În vâltoarea bătăliilor, se întâmplă des ca unitățile să stea cu mâinile în sân. Propunem producătorilor să schimbe denumirea de "Intelligență artificială" în "tâmpenie artificială". E trist, pentru că altfel jocul lasă o bună impresie. Mulțimea clădirilor, unitățile de luptă originale și detaliile grafice vorbesc de la sine. Dacă s-ar fi insistat mai mult pe munca de finețe, jocul s-ar fi aflat cu siguranță pe un nivel mai înalt în top. Așa însă, rămâne un RTS fără elemente spectaculoase.

la regulile generale după care decurge jocul. Cunoșcătorii genului pot începe fără nici o introducere. Dacă cunoașteți **Age of Empires**, după două-trei clicuri vă veți simți în **America** aproape ca acasă. Ridicați tabere, vă instruiți muncitorii și îi puneți să lucreze pământul. Cu cât aveți mai multe slugi, cu atât veți fi mai bogat în mărfuri, printre care lemn, aur și hrană. Bandiții nu trăiesc cu cereale sau carne de bizon, ci preschimbă lemnul în rachiu, care are rolul - să ne ierte Ministerul Sănătății - de aliment de bază. Dacă dispuneți de suficient spațiu, vă puteți crea propria armată. Aceasta se deosebește însă după rasă: în timp ce indienii au cu preponderență arcași, ceilalți au mai multă încredere în colturi. Cine are o herghelie își poate plasa soldații pe bidivii, obținând astfel un real avantaj în ceea ce privește viteza de deplasare. Cu timpul,

dacă ați intrat în posesia unei cantități suficiente de aur, articolul cu pricina fiind destul de rar, puteți produce arme mai performante, cum ar fi tunuri mobile, care cu toate că sunt mai încete și au o rază de acțiune destul de limitată, produc pierderi enorme. Nici forța fizică nu e de neglijat: indienii trimit în luptă șamani întunecați care se conjură și împart blesteme, în timp ce mexicanii instruiesc maici și călugări, ale căror elixiruri redau forța de luptă unităților aproape distruse. O dată intrat în focul luptei, se dezvăluie însă și primele erori de design. Controlul trupelor devine chestiune de noroc, datorită unor omisiuni, iar unitățile preferă să se fluture prin zonă, în loc să pună mâna pe arme, inteligența deplorabilă reușind cu succes să strice orice încercare. În rest, cheia reușitei o constituie un amestec sănătos de trupe: dacă

atacați doi lăncieri folosindu-vă de luptători buni în lupta de la distanță, ați pus-o de mămăligă. Un comandant vă poate fi de ajutor, ridicând mult moralul trupelor. Se poate întâmpla însă ca moartea comandantului să hotărască sfârșitul subit al bătăliei. Misiunile sunt din cele mai diverse: salvați femeile răpite, eliminați răufăcători din preajma minelor de aur, escortați trăsurile sau vă mărșăliți la atacuri-surpriză. Nu rareori se întâmplă să se schimbe ordinul, pentru a imprima misiunii o structură dinamică. Intenția însă nu prea reușește, deoarece lipsesc prea multe elemente din story. Se pare că **America** nu strălucește cum și-ar fi dorit. Cu toate că pe parcursul jocului vă veți întâlni cu vechi prieteni, de talia unui Jesse James, de pildă, starurilor le lipsește doza obligatorie de personalitate.

MIHELE HORIA

#### PUNCTAJ AMERICA

**PRODUCĂTOR** Related Design  
**DISTRIBUTOR** Data Becker

**PREȚ** Cca. 35 USD  
**TERMEN** A apărut deja

**NECESAR** Pentium 266  
64 MB RAM  
HDD: 470 MB  
**RECOMANDAT** Pentium III 500  
128 MByte RAM  
HDD: 500 MB

**SUPORT** Direct3D  
Volan  
Joystick  
OpenGL  
Gamepad  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet 8  
1 Jucător/pachet

**GRAFICĂ** 50%  
Detalii profunde, dar monotone în ansamblu.

**SUNET** 70%  
Muzică de cimpol, titraj excepțional.

**CONTROL** 60%  
Încurcă tot timpul, iar ca să participi în bătălie trebuie să ai ceva curaj.

**MULTIPLAYER** 80%  
Cel mai bun, datorită celor patru facțiuni.

68



# Wall Street Trader 2001



## FRUCTELE CA AFACERE A VIITORULUI

Cursul acțiunilor Apple pe care le-am cumpărat evoluează excelent și le vom vinde îndată ce vor aduce profit. Păcat că realitatea e mai cruntă.

**C**a tânăr întreprinzător, primești sarcina de a spori un depozit pecuniar prin plasamente iscusite. Regulile de bază le învățați pe parcurs. După ce parcurgeți tutorialul, trebuie să duceți șapte scenarii la bun sfârșit. Aveți însă și posibilitatea de a opta pentru alte piețe, cum ar fi industria muzicii,

cea a producătorilor de software sau a firmelor pe Internet. Denumirea firmelor este reală, nume ca Amazon, Microsoft sau eBay asigurând legătura cu realitatea. Din păcate, soarta cursurilor bursiere e determinată în mică măsură de sporadicele știri economice, acțiunile dumneavoastră fiind principalul element de

reglare a pieței. Dispuneți de o masă enormă de capital pentru început, iar dacă îl plasați corespunzător, îi ridicați cotele peste măsură și culegeți liniștit roadele. Pe lângă operațiunile de vânzare-cumpărare de valori, puteți încadra și personal și chiar să influențați piața bursieră prin metode nu tocmai ortodoxe. De exemplu, vă puteți folosi de armata de avocați de care dispuneți pentru a acționa în judecată o firmă și a-i scădea astfel cota de rating. În ciuda acestor features, **Wall Street Trader 2001** aduce prea ușor banii, fără angajarea unui risc real, ceea ce diminuează picanterea vieții bursiere. Aspectul nu este însă neapărat fatal, amatorii având asigurată ceva vreme o porție de distracție.

MIHELE HORIA

## PUNCTAJ Wall Street Trader 2001

<b>PRODUCĂTOR</b> Infogrames	<b>DISTRIBUTOR</b> Best Computer
<b>PREȚ</b> Cca. 35 USD	<b>TERMEN</b> A apărut deja
<b>NECESAR</b> Pentium 166 32 MB RAM HDD: 100 MB	<b>RECOMANDAT</b> Pentium II 266 64 MB RAM HDD: 600 MB
<b>SUPORT</b> Direct3D Volan Joystick	OpenGL Gamepad Force Feedback
<b>MULTIPLAYER</b> Single-PC 1 Internet 8 1 Jucător/CD	Network 8

<b>GRAFICĂ</b>	60%
Cursurile bursiere nu sunt chiar rupte din soare.	
<b>SUNET</b>	70%
În realitate, zarva e mult mai mare.	
<b>CONTROL</b>	60%
Cu excepția accesului în meniu, care creează câteodată probleme.	
<b>MULTIPLAYER</b>	40%
Nu prezintă mari deosebiri față de single player.	

57

# Snow Storm



## IDILĂ DE IARNĂ

Grafica reușită a decorului te cam face să dădăi.

**I**n acord cu anotimpul la care ne gândim cu nostalgie, nu vă vom prezenta un Porsche pe o pistă de asfalt, ci vehicule

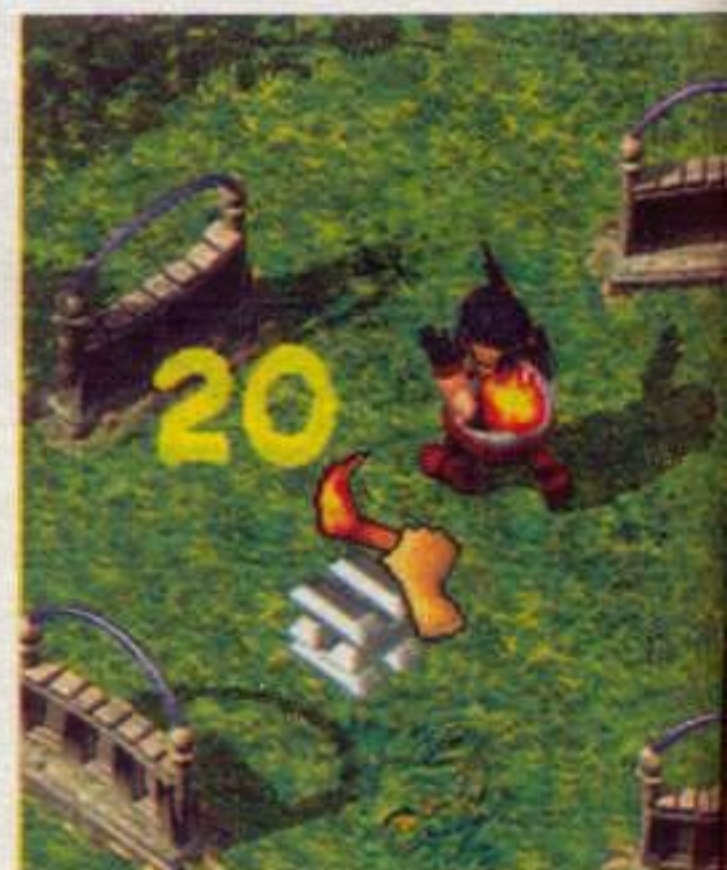
cu șenile ce străbat peisaje de iarnă. Pe învingători îi așteaptă trei trofee. Din punct de vedere tehnic, Amber a făcut muncă de calitate, dar este în minus la capitolul plăcere de ghidaj. Cursele sunt și ele prea plictisitoare: calcă accelerația la podea, mai învârtă din când în când de volan și cam atât. Cu totul alta ar fi fost situația dacă în locul ovalului plicticos s-ar fi conceput niște trasee scurte și tăioase.

Producător..... Amber Company  
Distribuitor ..... Phenomedia

**SATISFAȚIE 50%**

# Hiebe für Diebe

**D**e-a hoții și vardiștii: vikingii hoțomani vor să vă tapeze rezervele de metale prețioase și ar fi cazul să-l împiedicați. Între timp trebuie să adunați puncte, dând click pe adversarii care vă atacă (2 minute / nivel), sau aruncându-le în coaste gârziile mai tot timpul adormite. Strângând obiectele - bonus, vă va crește și punctajul, cei mai buni jucători intrând pe Blue Bytes Homepage. Cu toate că oferă o oarecare satisfacție, mini - game-ul nu face decât deliciul relache-ului dintre două quest-uri serioase. În plus CD - ul conține și mici cadouri



precum icon - uri, sunete, skin - uri decorative pentru Winamp și ICQ cu motive din *Settlers*.

Producător ..... Madcat  
Distribuitor ..... Blue Byte

**SATISFAȚIE 19%**



# www.HostileEncounter.com

coming soon to a PC near you!



Pre-order your copy NOW!



The Assembler Specialists!

**SOLAR**  
Software srl  
ROMANIA

Bucuresti  
Tel. 095-011 499  
Fax (01) 4109074  
office@SolarSoft.ro

Contab8  
Salarii  
Mijloace Fixe  
Stocuri  
Facturare; Casa; Banca

Urmarierea Productiei  
Difuzare Publicatii  
Evidenta Publicitate  
Pontaj (Control acces)

**Deployment**  
Information Management Systems Anallsys & Consulting  
Low Level Programming (ASM, DLL)  
3D Mod eling



# Starfleet Command 2



## HARABABURĂ INTERGALACTICĂ

Comanda  
trei nave necesită,  
în ciuda comenzilor  
automate, abilități  
de coordonator.

**D**ata stelară 11467,8, jurnalul căpitanului: flota stelară ne-a pus la dispoziție un holo-sim, cu ajutorul căruia putem reproduce bătălii stelare tactice. Echipajul nu participă de pe punte ci observă evenimentele din depărtarea spațiului cosmic. Nava

noastră se pilotează cu ajutorul unui instrument cunoscut în secolul XXI sub denumirea de "mouse". După o perioadă de acomodare, echipajul s-a obișnuit cu multitudinea sistemelor și putem lua parte la operațiunile pe care Federația le declanșează împotriva altor

imperii. Data stelară 11500,1: comandamentul general ne încredințează noi și noi misiuni, de la un sector la altul, misiuni de patrulare sau escortă. Din când în când avem parte și de misiuni speciale pline de suspans. Până acum am făcut pe taximetristul unui corp diplomatic, am evacuat coloniști și am căutat noi forme de viață. Dacă ne achităm bine de obligații, putem obține arme suplimentare sau controlul asupra alto două unități de crucișătoare, distrugătoare, vase cargo sau alte tipuri de nave.

Data stelară 11612,4: după câteva zile a cam scăzut entuziasmul ofițerilor de pe punte. După a N-a repetiție, misiunile pierd mult din suspansul inițial, iar bătăliile se desfășoară extrem de încet.

MIHELE HORIA

## PUNCTAJ Starfleet Command 2

PRODUCĂTOR Taldren  
DISTRIBUTOR -

PREȚ Cca. 35 USD  
TERMEN A apărut deja

NECESAR Pentium II 233  
32 MB RAM  
HDD: 550 MB  
RECOMANDAT Pentium III 500  
64 MB RAM  
HD: 950 MB

SUPORT Direct3D  
Volan  
Joystick  
OpenGL  
Gamepad  
Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC -  
Internet 1.000  
1 Jucător / CD  
Network 6



69

# Starpeace



## NOI VREM PĂMÂNT

Majoritatea planetelor sunt înțesate de concurență și de aceea cheia succesului constă în găsirea unei poziții-breșă din care să pomiți.

**D**e regulă, simulatoarele economice se joacă solo. Greșit! Starpeace oferă prin Internet peste 1.000 de posturi de virtuali manageri. Starpeace înseamnă evoluția la un magnat industrial interstelar. Simulatorul economic creat de autorii

jocului Wall Street Trader vă situează pe o planetă îndepărtată, ai cărei locuitori manifestă o nevoie stringentă de a li se asigura spațiu locativ, o industrie proprie și posturi TV, la fel ca în Sim City. Aproape mai importantă decât construcția se dovedește descoperirea de noi

tehnologii, lipsa cărora făcând imposibilă inițierea oricărei construcții.

În momentul în care fabricile dumneavoastră produc suficiente textile și încălțăminte, trebuie să vă asigurați clientela. Deoarece programul nu funcționează decât prin conexiuni Internet, puteți alege rivali din întreaga lume. Dacă părăsiți serverul, afacerile dumneavoastră vor fi mai departe administrate de acesta. Din păcate, transpunerea în practică a principiului de joc a fost cam neglijată: condițiile opace și colțuroase dau dureri de cap marilor capitaliști. Și mai tristă este lipsa unui nivel pregătit care să se desfășoare off line și gratuit.

MIHELE HORIA

## PUNCTAJ Starpeace

PRODUCĂTOR Infogrames  
DISTRIBUTOR Best Computers

PREȚ Cca. 40 USD  
TERMEN A apărut deja

NECESAR Pentium 133  
32 MB RAM  
HDD: 120 MB  
RECOMANDAT Pentium II 300  
64 MB RAM  
HDD: 120 MB

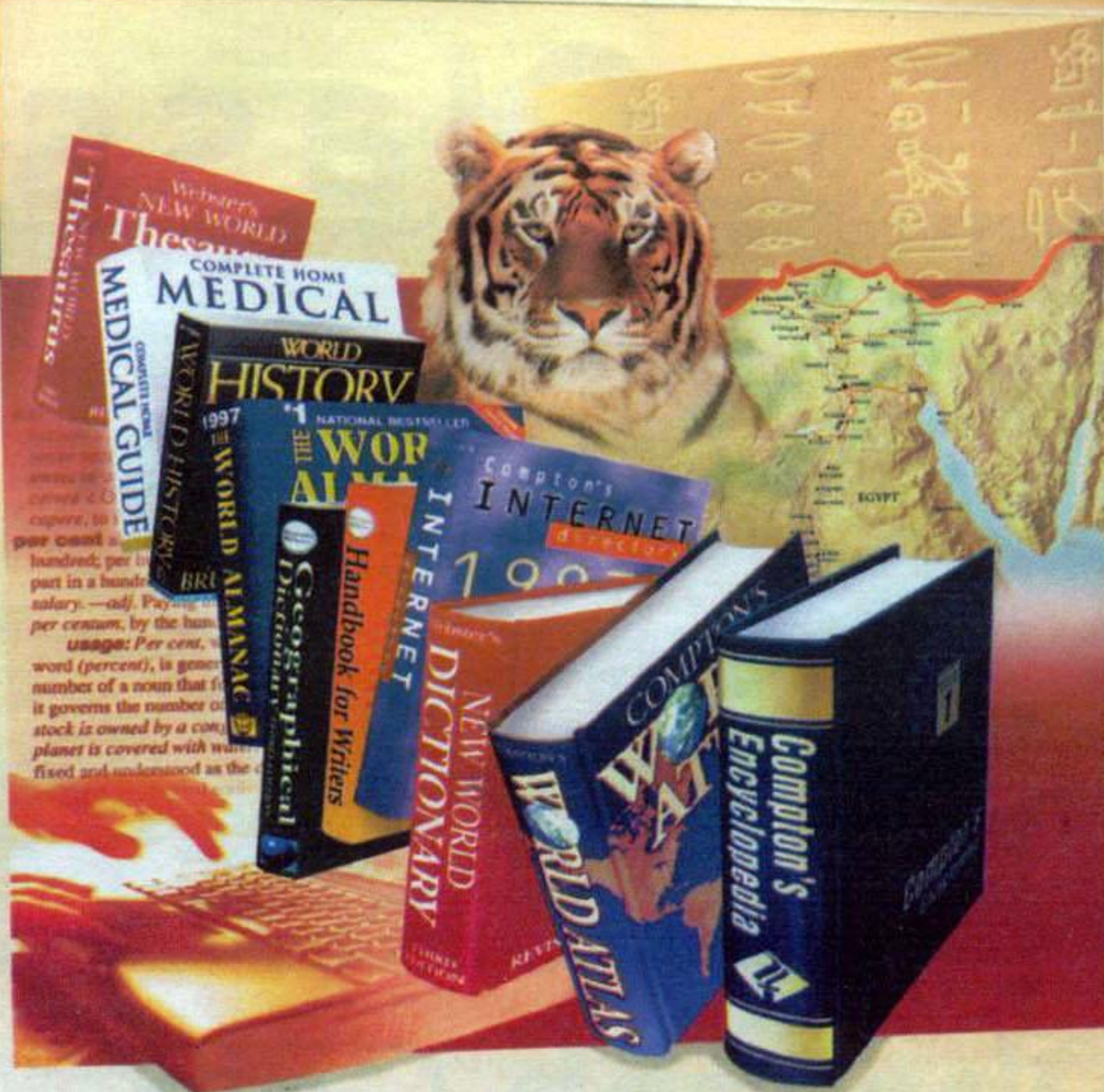
SUPORT Direct3D  
Volan  
Joystick  
OpenGL  
Gamepad  
Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC -  
Internet 1.000  
1 Jucător / CD  
Network -



39





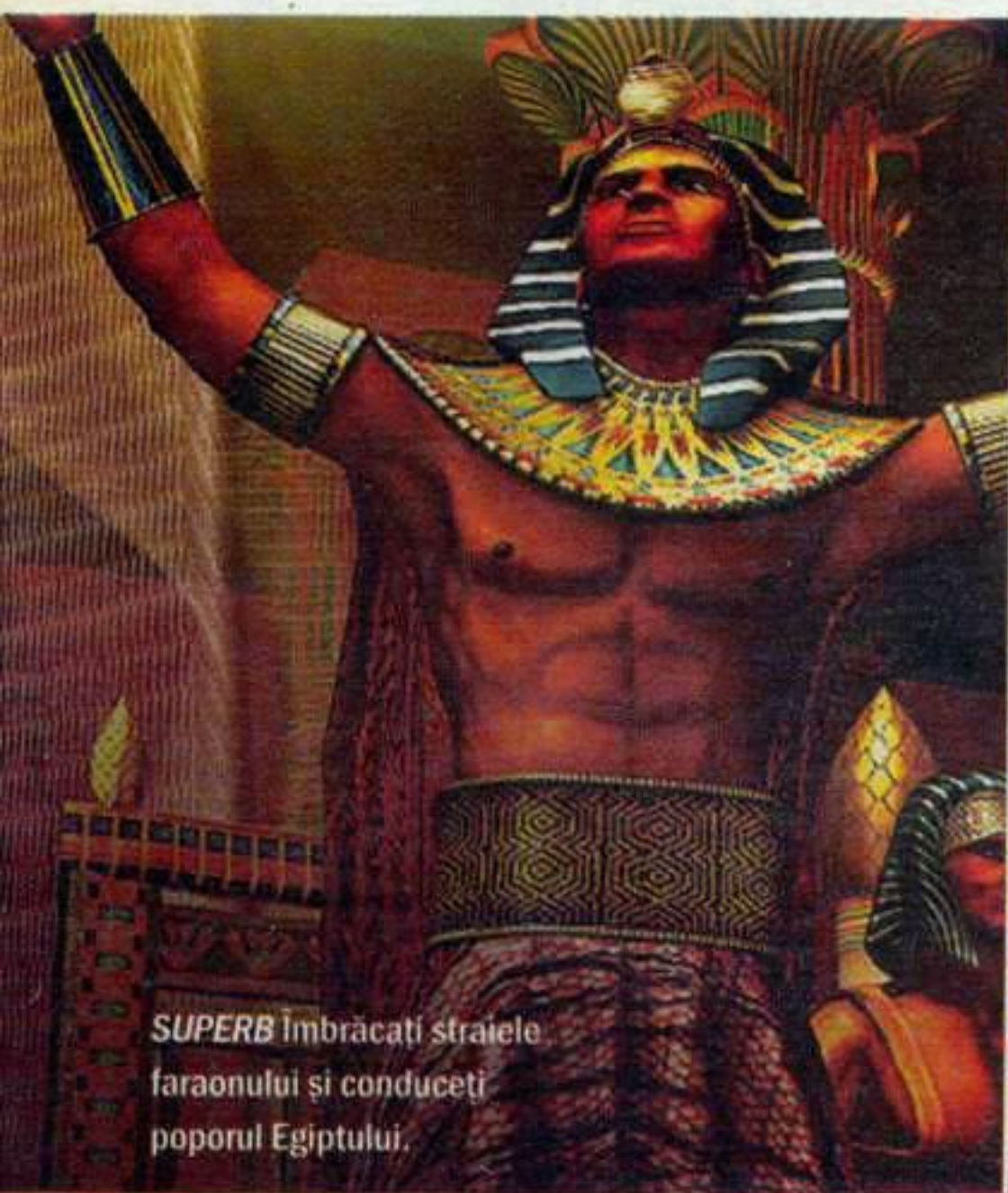
The Complete **1998 EDITION**  
**REFERENCE**  
**COLLECTION**™

**Colecție de enciclopedii  
și dicționare pe care  
nu se așterne praful**

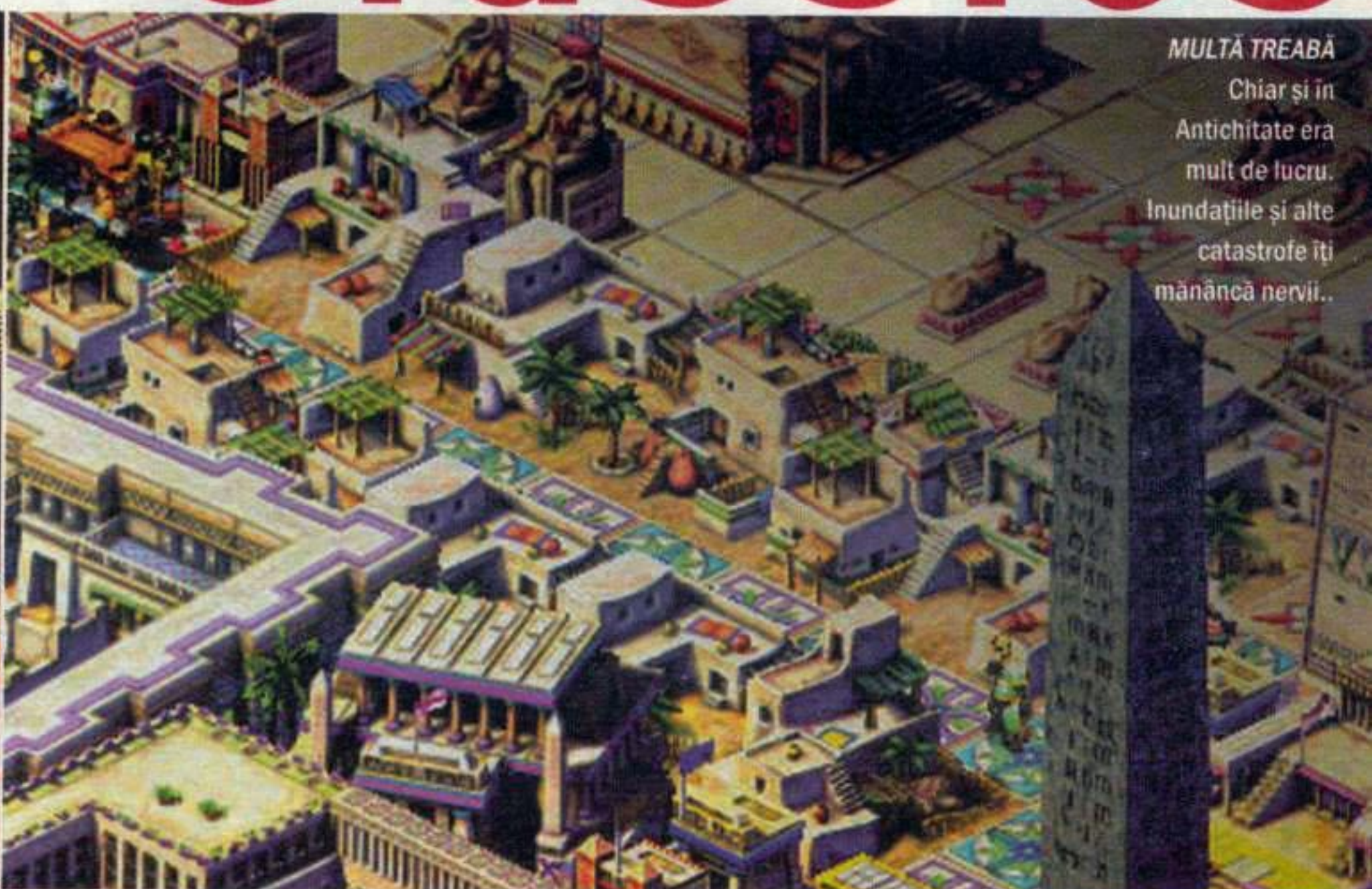
**Informații la:  
tel. 059-479.661**



# Classics



**SUPERB** Imbrăcați straiele faraonului și conduceți poporul Egiptului.



**MULTĂ TREABĂ**

Chiar și în Antichitate era mult de lucru. Inundațiile și alte catastrofe îți mănâncă nervii..

## Pharaoh Gold

Seria de jocuri de construcție a ajuns între timp în Grecia. Dar nici vechiul Pharaoh nu și-a pierdut încă farmecul.

**C**hiar și stăpânitorii Nilului pot începe cu stângul. După cum ne-a obișnuit seria de strategie de la Impressions Games, începeți să vă dezvoltați pe o hartă izometrică dispunând de o bucată de pământ și un dram de capital. Scopul este aproape tot timpul același, construirea unei metropole printr-o planificare urbană ingenioasă. Pentru aceasta, trebuie să atrageți coloniștii

cu casele construite, să construiți ferme pe malurile fluviului și să garantați siguranța publică prin servicii de poliție și pompieri. Manufacturile locale au nevoie de in și orz, constructorii cer blocuri de piatră și var. Dacă reușiți să ridicați o metropolă, puteți construi și câteva minuni ale Antichității, Farul din Alexandria sau Piramidele. Și deoarece nici cel mai pașnic egiptean nu poate sta

liniștit dacă nu este pe placul Nubirului malefic, trebuie să aveți și o armată de infanteriști și care de luptă. Programul de bază conține și add-on-ul **Cleopatra**, care extinde spectacolul constructiv prin diverse clădiri impozante sau catastrofe naturale. CD-ul e un chilipir pentru maeștrii constructori.



### Știați că...

- ...add-on-ul **Cleopatra** poate deveni un adevărat episod horror prin utilizarea cheat-ului CTRL+ALT+C?
- ...pe homepage-ul **Pharaoh** ([www.pharao1.com](http://www.pharao1.com)) aveți la dispoziție pentru download gratuit un complex editor de misiune și câteva nivele.
- ...engine-ul folosit în joc a stat și la baza lui **Caesar3** și **Zeus: Master of Olympus**.

## Bun & leftin

### Der Verkehrsgigant Gold



**I**n timp ce specialiștii WiSim de la JoWood lucrează la partea a doua a lui **Industrie Giant**, pseudo-precursorul său apare în ediție Gold împreună cu pachetul de misiuni. Fanii genului se vor distra pe cinste cu planificarea rețelilor de circulație în diferite metropole ale lumii.

### Imperium Galactica 2



**J**ocurile de strategie cosmică în stil **Master of Orion** sunt momentan mult prea multe. Dacă doriți să colonizați planete, să negociați cu populații extraterestre sau să aveți acces la noi tehnologii, ar trebui să-și facă timp pentru budget edition-ul **Imperium Galactica**. În ciuda vârstei onorabile, rămâne nr. 1 în acest mini-gen.



# Populous - The Beginning



**ATAC ÎN MASĂ** Cu o armată atât de puternică și suficiente rezerve de mana puteți cotropi chiar și cel mai mare sat al adversarului.

## Calea spre divinitate: urcați în **Populous** printr-o tactică iscusită în Olimpul Zeităților PC

**Î**n 1989 Peter Molyneux a cules primii lauri cu o idee de joc care și în zilele noastre mai rămâne neobișnuită, iar cu aproape zece ani mai târziu a apărut în sfârșit o variantă contemporană.

Acțiunea lui Populous - The Beginning povestește întâmplările unei șamane hrăpărețe, care trebuie să evolueze prin aptitudinile magice spre zeități. Pentru acest lucru trebuie să vă protejați ambițioasa vrăjitoare și poporul acesteia de trei triburi inamice pe 25 de planete, pentru a obține mai multă putere. La început trebuie să creați poporul care vi se încredințează un cămin. Pe peisajele prăpăstioase indicați locurile de construcție, după care unii dintre muncitori își

vor dovedi utilitatea prin trecerea la treabă. Întâi planează solul, după care doboară câțiva copaci și în cele din urmă ridică clădirea. Dacă nu mai au nimic de făcut oamenii dispar în colibe. Acolo se înmulțesc și în restul timpului se roagă. Prin rugăciune șamana primește mana care îi activează aptitudinile magice. În acest moment, de regulă încă nu aveți nevoie de formule magice, din fericire însă mana poate fi acumulată. Ca în alte RTS-uri puteți ridica și clădiri militare în care muncitorii pot fi instruiți ca luptători. Cu o grupă de zece oameni puteți face distrugerii mari în tabăra adversarului, puteți elimina lucrătorii adversarului sau chiar șamana acestuia. Dar atâta timp cât o șamană are supuși aceasta va renaște după scurt timp și prin câteva formule magice se poate răzbuna înfiorător. Jucătorii cu înclinație războinică pot renunța complet la vrăjitorie. Luptătorii și mai târziu firewarriors sunt suficient de puternici, pentru a distruge oricare așezare adversară. Cea mai mare amenințare a armatei constă în preoții neexperimentați în luptă ai adversarului. Înainte ca un slujitor al divinității să fie atacat de un războinic, acesta își scoate cartea de rugăciuni și ține o predică.

Toți luptătorii din apropiere ascultă cu atenție și după aproximativ un minut se convertesc și urmează șamana inițial adversară. Activitatea preoților adversarului nu poate fi potolită decât de preoții proprii sau de șamană.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

### PUNCTAJ POPULOUS THE BEGINNING

**PRODUCĂTOR** Bullfrog  
**DISTRIBUTOR** Best Computers

**PREȚ** 180mii lei  
**TERMEN** Apărut în 1998

**NECESAR** Pentium 133  
16 MB RAM  
HDD: 103 MB  
**RECOMANDAT** Pentium 266  
64 MB RAM  
HDD: 395 MB

**SUPORT** Direct3D  
Volan  
Joystick  
OpenGL  
Gamepad  
Force Feedback

**MULTIPLAYER**  
Single-PC 1  
Internet 4  
1 Jucător/CD

**GRAFICĂ** 90%  
Peisaje și personaje superb realizate

**SUNET** 90%  
Muzică îmbietoare, ambient plăcut

**CONTROL** 90%  
Simplu și operativ

**MULTIPLAYER** 90%  
Ușor configurabil și stabil

91



**PLIMBARE** Pentru a traversa mările cu picioare uscate, în șantier navale puteți construi o flotă de corăbii.





Furnizor de servicii internet si transmisii de date la nivel national



Conexiune la internet de 22 Mbps  
Fluxuri digitale de mare viteza



**Bucuresti:**

Str. Sf.Vineri nr.25, bl.105C, parter  
Tel: 01/ 301 08 50; Fax: 01/ 301 08 51  
E-mail: [office@rdsnet.ro](mailto:office@rdsnet.ro)  
Web: <http://www.rdsnet.ro>

**Brasov:**

Str. N.D.Cocei nr.2A  
Tel: 068/ 47 41 34; Fax: 068/ 47 41 34  
E-mail: [info@rdsbv.ro](mailto:info@rdsbv.ro)  
Web: <http://www.rdsbv.ro>

**Oradea:**

Str. Independentei nr.24  
Tel: 059/ 44 72 52; Fax: 059/ 44 72 52  
E-mail: [sales@rdsor.ro](mailto:sales@rdsor.ro)  
Web: <http://www.rdsor.ro>



Romania Data Systems

**Timisoara:**

Calea Bogdanestilor nr.2  
Tel: 056/ 29 45 10; Fax: 056/ 29 45 11  
E-mail: [office@rdstm.ro](mailto:office@rdstm.ro)  
Web: <http://www.rdstm.ro>

**Cluj:**

Str. Observatorului nr.5, bl.OS3, ap.57  
Tel: 064/ 43 88 30; Fax: 064/ 43 86 46  
E-mail: [office@rdsclj.ro](mailto:office@rdsclj.ro)  
Web: <http://www.rdsclj.ro>

**Constanta:**

Str. Stefan cel Mare nr.123, bl. R1, sc.A, ap.4  
Tel: 041/ 63 99 29; Fax: 041/ 63 99 29  
E-mail: [office@rdsct.ro](mailto:office@rdsct.ro)  
Web: <http://www.rdsct.ro>

**Craiova:**

Calea Bucuresti, bl.17D, ap.13  
Tel: 051/ 41 65 79; Fax: 051/ 41 65 79  
E-mail: [office@rdscv.ro](mailto:office@rdscv.ro)

**Iasi:**

Str.Arcu nr.25 bl.Petru Rareș, sc.D, ap.1  
Tel: 032/ 11 63 00; Fax: 032/ 21 08 22  
E-mail: [office@rdsis.ro](mailto:office@rdsis.ro)

**Ploiesti:**

Str.Ion Marinescu nr.12, bl.33S1, ap.7B  
Tel: 044/ 11 27 15; Fax: 044/ 11 27 15  
E-mail: [office@rdsnet.ro](mailto:office@rdsnet.ro)

**Arad:**

Piata Spitalului nr.2B, parter  
Tel: 057/ 21 22 76; Fax: 057/ 21 22 76  
E-mail: [office@rdsnet.ro](mailto:office@rdsnet.ro)



# Restructurări în planul jocurilor de acțiune

**C**e au în comun Lara Croft, Julie Strain și Ragnar? Toți pot fi puși să facă salturi, să tragă și să fugă printr-o simplă apăsare de tastă. Cu totul altfel se produc lucrurile în *Oni*, joc pe care-l testăm în acest număr. Pentru a pune în mișcare dama animată, Konoko, ajunge să tastați o comandă, dar nu veți obține prea mare lucru. Pentru a face față adversarilor, nu ajunge să aveți reflexe exce-

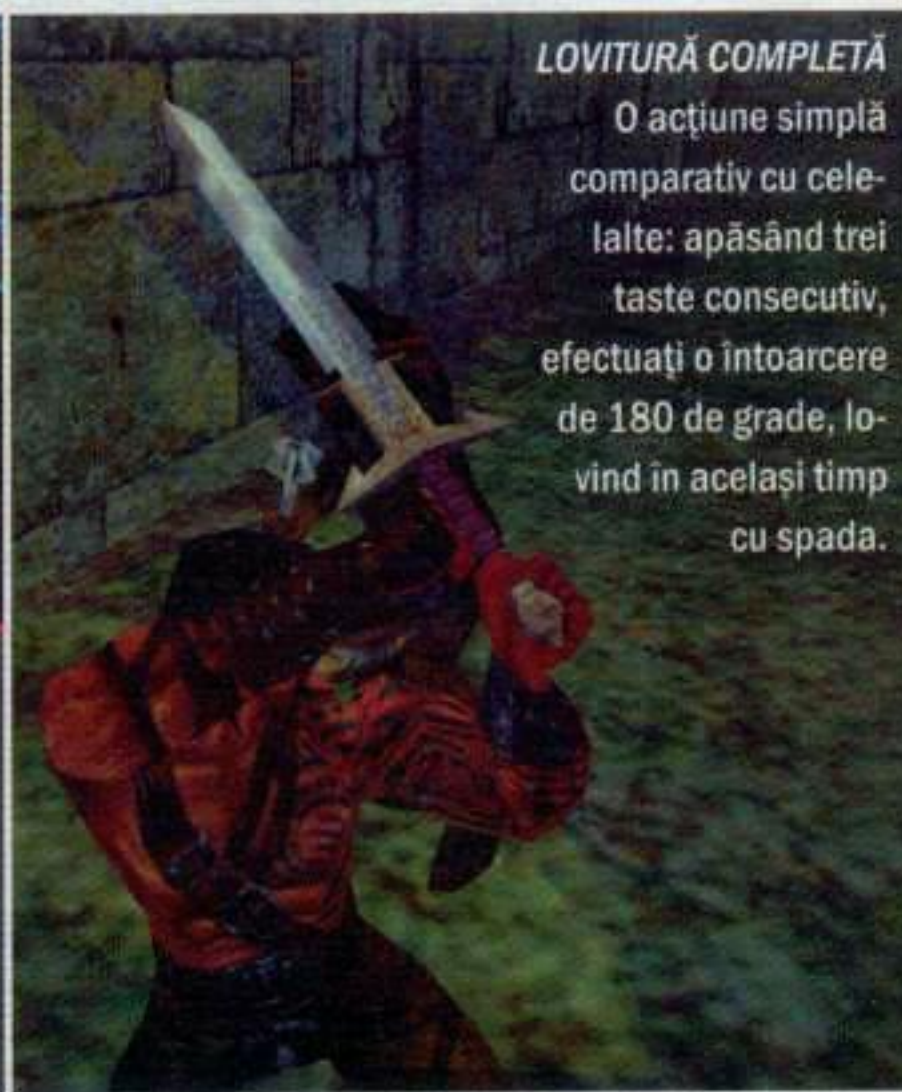
lente, ci și o elasticitate deosebită a falangelor, iar ca să reușiți să lanșați atacuri speciale de mare forță trebuie să tastați dificile combinații de comenzi. La fel acționează și *Severance: Blade of Darkness*; nu veți putea lupta împotriva adversarilor decât dacă controlați combinațiile de atac extrem de dificile. Rămâne de văzut dacă această tehnică va bucura fanii jocurilor de acțiune; oricum, această tehnică de

joc este de mult folosită pe console. Dacă sunteți din fire conservator, vă recomandăm *Clive Barker's Undying*, jocul care a obținut în acest număr un PC Games Award.



ARTE MARȚIALE

Nu numai că Oni folosește sistemul combinativ caracteristic consolelor de joc, dar este și creat în stil de animație, lucru foarte rar întâlnit în jocurile PC.



LOVITURĂ COMPLETĂ

O acțiune simplă comparativ cu celelalte: apăsând trei taste consecutiv, efectuați o întoarcere de 180 de grade, lovind în același timp cu spada.

## Referințe PC-Games: ACTION

Titlu	Gen	Locul în top	Punctaj
B-17 Flying Fortress 2	Simulator de zbor	65	87
Clive Barker's Undying	Ego-Shooter	NOU	89
Counter-Strike 1.0	Tactical-Shooter	3	84
Dark Project 2 - The Metal Age	Action-Adventure	61	91
Deus Ex	Action-Adventure	19	89
Drakan	Action-Adventure	100	91
Half-Life (dt.)	Ego-Shooter	22	91
Half-Life: Gunman Chronicles	Ego-Shooter	40	88
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Action-Adventure	64	82
Mechwarrior 4: Vengeance	Roboți de luptă	41	85
No One Lives Forever	Ego-Shooter	15	91
Outcast	Action-Adventure	95	84
Rayman 2 - The Great Escape	Jump & Run	104	88
Star Trek: Voyager - Elite Force	Ego-Shooter	26	85
Starlancer	Space-Action	74	84
SWAT 3	Tactical-Shooter	58	85
System Shock 2	Action-Adventure	92	89
Tomb Raider 2	Action-Adventure	150	90
Unreal	Ego-Shooter	45	92
Unreal Tournament	Ego-Shooter	5	92

# ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventure | Jump & Run

## HIGHLIGHTS

PAGINA

- 136 Buzz Lightyear
- 137 Classics: Heavy Gear 2
- 137 Classics: Indiana Jones 5
- 137 Classics: Tomb Raider 3
- 122 Clive Barker's Undying
- 134 Freedom
- 132 Hostile Waters
- 128 Oni
- 136 Quaaaak
- 126 Severance





# Clive Barker's Undying



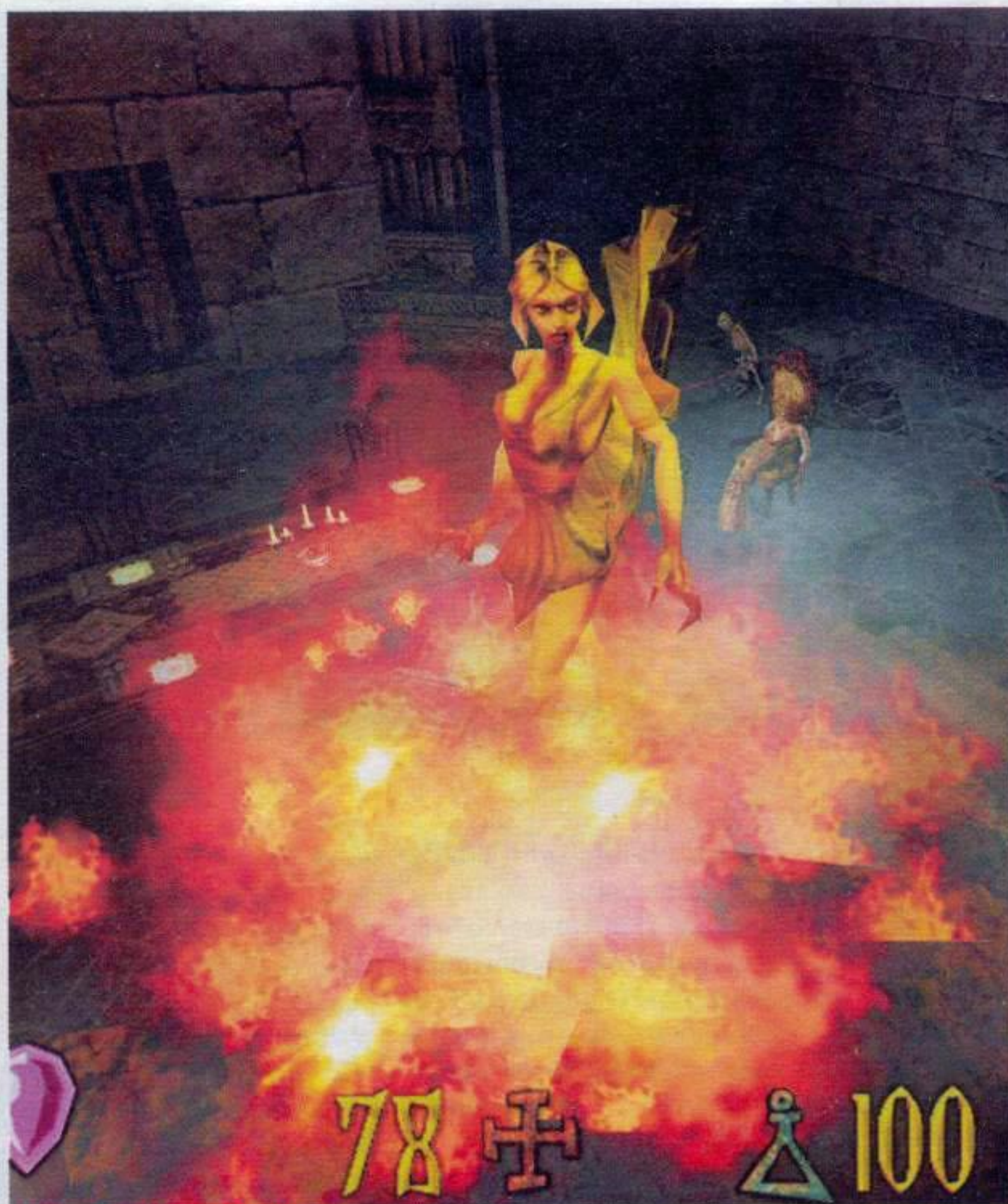
Nu vă place Cate Archer? E prea mofturoasă, prea plină de fițe? Atunci urmați-l pe vânătorul de fantome Patrick Galloway, în periplul său printr-o **lume a demonilor perfect stilizată**.

**C**live Barker scrie povești horror. *Undying* este piesa de debut a autorului în domeniul jocurilor PC. Cu toate că multi-talentatul scriitor nu a muncit efectiv, a stat tot timpul la dispoziția



**BUN VENITI!** Acesta este stabilimentul prietenului vostru, care dă fiori privitorului.





**SUFLETELE CE LE-AM CHEMAT** Tipesa cea respingătoare a revenit printre cei vii pentru a-l teroriza pe cel care a invocat-o. Își spune Lizbeth și este unul din adversarii principali.



**MAI MULT DECÂT UN MORT-VIU** Scheletele fac parte din acea categorie de monstruozi care încă mai "respiră", în ciuda nenumăratelor lovituri căpătate.

informaticienilor pe post de consilier. Rezultatul a fost realizarea unui story horror de primă mână, în transpunere clasică și cu un personaj de care se vor îndrăgosti automat fanii lui John Sinclair: Patrick Galloway.

Eroul este chemat de un vechi prieten în Irlanda anilor '20, pe al cărui domeniu se

pare că bântuie stafii și demoni. Cum era de așteptat, ajungeți noaptea la vilă, pe o vreme când ți-e milă să dai câinele afară din casă și clădirile se conturează sumbru pe cerul plumburiu. În timp ce porniți în căutarea celui care v-a chemat prin hățișul de ziduri medievale, sunteți intimidat de voci

nevăzute, care vă recomandă prea puțin respectuos să vă luați catrafuls ele. Tunul nu intră decât mai târziu în acțiune, dar până atunci distracția e asigurată de apariții neașteptate ale fantomelor și de zgomotele de culise excelent realizate, iar dacă se întâmplă să cadă din cer în fața dumneavoastră un

howler, efectul va fi cu atât mai convingător. Detaliile se potrivesc de minune: malițioasele personaje scuipă și şuieră nervoase, n-au stare și pândesc până ce se ivește ocazia propice de a sări în capul jucătorului. Dacă nu reușiți să le evitați, veți pierde atât din energie, cât și din profunzimea câmpului vizual.





**DELICIU VIZUAL** Engine-ul Unreal are o profunzime a perspectivei demnă de invidiat, care vă lasă cu gura căscată în fața imaginilor de acest gen.



**EYE OF THE BEHOLDER** Cartea de vizită a acestui adversar este un fulger zgometos și nu se întâlnește niciodată în grupuri. Face parte din tipica trupă de șoc.



SISTEM:	LOW END			STANDARD				HIGH END			
	Pentium II 300 64 MB Software	Pentium II 300 64 MB Riva TNT	Duron 600 128 MB Matrox G 400	Pentium II 400 128 MB Voodoo2	Celeron 450 128 MB Voodoo3	Pentium III 500 128 MB Voodoo3	Pentium III 700 128 MB Riva TNT2	Pentium III 933 256 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB GeForce2 MX	Pentium III 933 128 MB GeForce2
BENCHMARK:	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.											
640x480 max.											
800x600 min.											
800x600 max.											
1.024x768 min.											
1.024x768 max.											
MINIMAL DETAILS						MAXIMAL DETAILS					
											
<p>Sub 128 MB RAM, trebuie să reduceți texturile, de exemplu va trebui să renunțați la unele detalii de decor. Grafica va fi încețoșată, dar nu aveți încotro, pentru că unele "lumi" nu pot fi jucate altfel din lipsă de cursivitate.</p>						<p>Adevărata față a monștrilor și a celorlalte personaje nu o puteți vedea decât activând treapta maximă a detaliilor. La fel e bine să procedați și cu restul detaliilor și cu texturile, dacă dispuneți de un calculator puternic.</p>					
LEGENDĂ: <span style="color:blue">■</span> Tehnic imposibil <span style="color:red">■</span> Inacceptabil <span style="color:orange">■</span> Acceptabil <span style="color:green">■</span> Optima											

Motivul pentru care vila este bântuită de astfel de creaturi care terorizează locatarii nu rămâne un secret. În campania dumneavoastră împotriva răului veți găsi cărți și scrisori care devin parte integrantă a jurnalului, printr-o simplă atingere. Astfel, veți putea studia temeinic papirusurile care

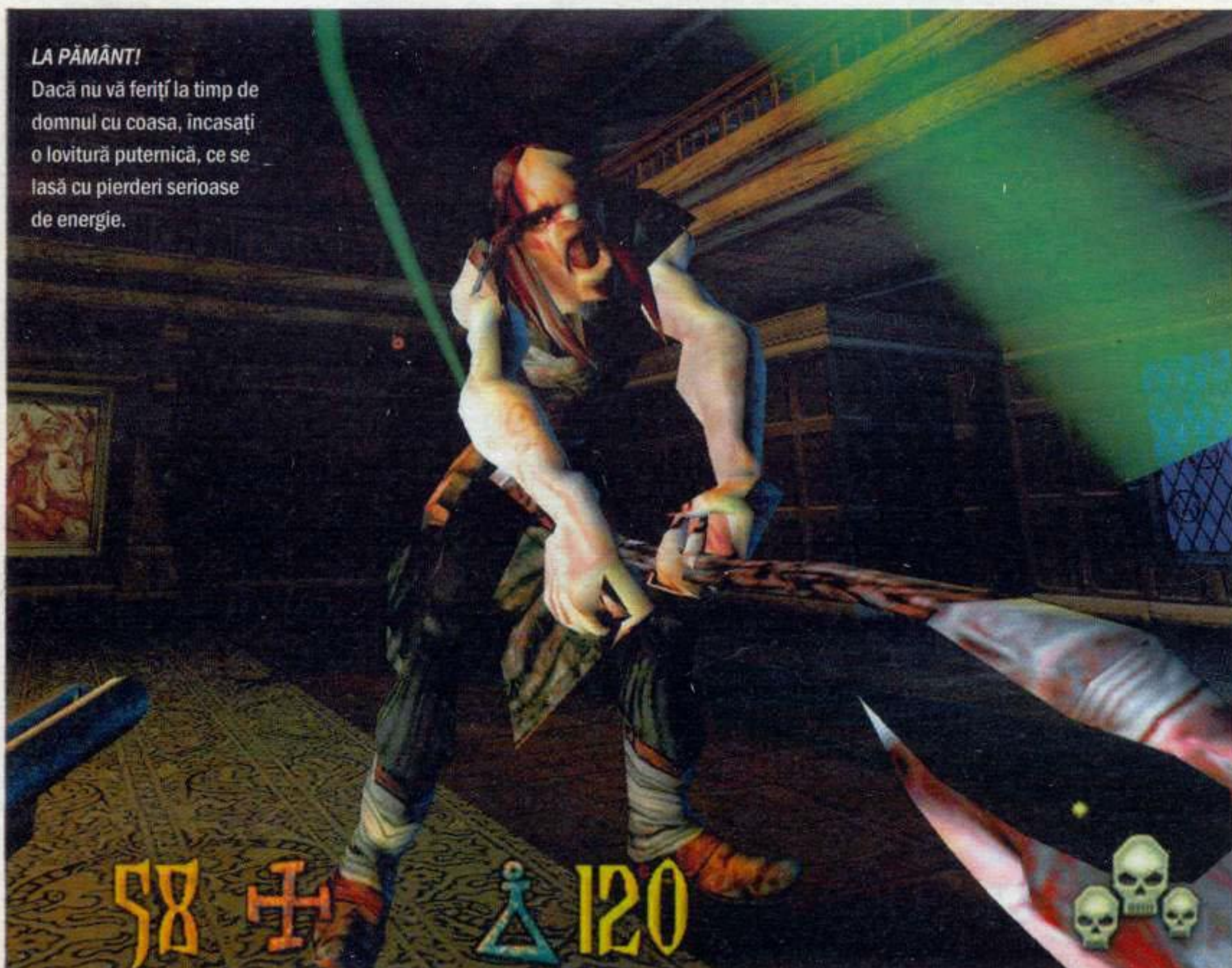
conțin story-ul ce nu se rezumă la text, ci conțin și secvențe intermediare filmate, ce povestesc întâmplările din trecut. Veți afla astfel că prietenul dumneavoastră a practicat incantații rituale, care au dezlegat forțe supranaturale și i-au înviat strămoșii morți. Tot luptând cu demonii, veți părăsi vila,

pentru a continua ostilitățile în catacombe. Căutați răspunsuri într-o mănăstire, faceți ordine în bârlogul bandiților iar odată și-odată ajungeți în adevărata lume a demonilor. Teatrele de bătălie sunt orânduite asemănător și nu sunt despărțite decât de scurte, dar dese durate de încărcare. De multe ori trebuie

să vă întoarceți pe drumul deja parcurs și curățat, deoarece așa v-o cere povestirea. Totuși, senzațiile percepute sunt veșnic altele, și datorită efectelor meteo schimbătoare: ba e soare dogoritor, ba plouă cu găleata. În plus, tot timpul vă paște câte un atac-surpriză, căci nu o dată se întâmplă ca în

#### LA PĂMÂNT!

Dacă nu vă feriți la timp de domnul cu coasa, încasați o lovitură puternică, ce se lasă cu pierderi serioase de energie.



#### OPINII

FLORIAN STANGL



Un joc cu adevărat înfiorător, dar în sensul bun al cuvântului.

Producătorul Brady Bell a băgat la cutiută lecția dată de fiasco-ul lui Trespasser. Undying este pentru fanii acțiunii la creme de la creme, având o construcție variată și o prezentare lipsită de echivoc. Cate Archer nu poate fi preferată decât de cei ce nu au absolut deloc cultul paranormalului. Singurul impediment ce poate fi invocat este necesitatea imperioasă a unui PC performant, căci altfel totul se transformă în stres, iar detaliile o dată deconectate, totul pierde jumătate din frumusețea-l de top model.



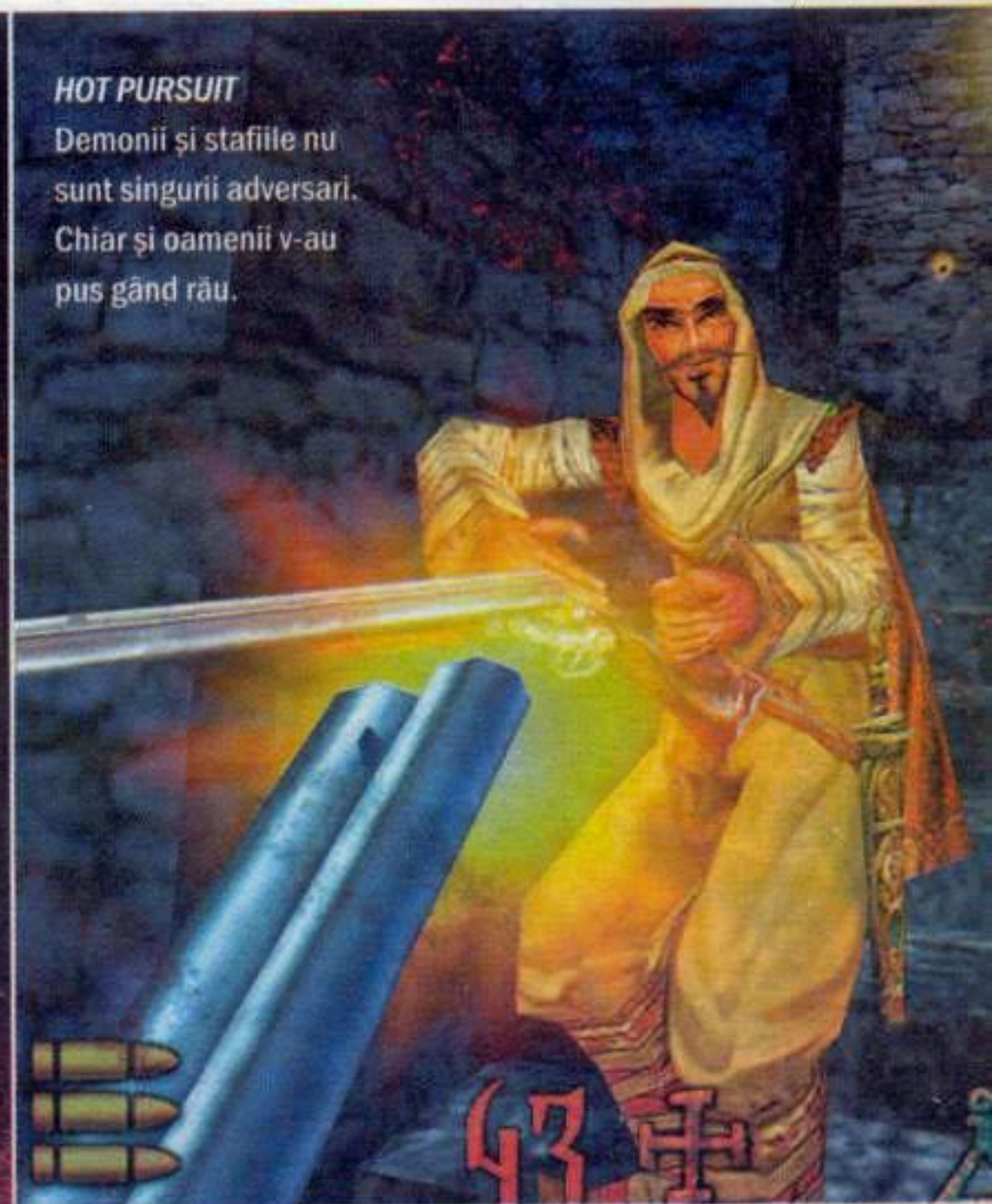


## INSIDE OUT

Dacă nu reușiți din prima să vă decapitați adversarul folosindu-vă de coasă, riscați să fiți frumoasa victimă din lumea celor urâți.

## HOT PURSUIT

Demonii și stafiile nu sunt singurii adversari. Chiar și oamenii v-au pus gând rău.



## HOCUS-POCUS

În lipsă de muniție, se recomandă să atacați cu spell-uri. Aici tocmai prăjim un călugăr cu ecoplasmă.



locurile deja cunoscute să vă aștepte la întoarcere noi feluri de monștri.

Demonii sunt și ei dotați cu o largă paletă de arme, în stilul anilor '20: pistoale demodate, puști de vânătoare cu două țevi, cocteiluri Molotov sau coase mistice. Tipurile diferite de muniție asigură, pe lângă variațiune, și posibilitatea optimizării căilor de atac. Pistoalele sunt mai eficiente cu o încărcătură

de plumbi, Winchester-ul preferă în schimb patroane cu fosfor, care pun pe jăratic fantomele. Durii se vor bucura de scenele de moarte animate: o încărcătură aruncă victima la o distanță apreciabilă, iar coasa despică monștrii în două. Când treaba se mpute, Patrick poate invoca fulgerele pentru a fi sigur de izbândă, dar numai atâta vreme cât aveți destulă mana. Pe parcursul jocului,

vânătorul de fantome se căpătuiește cu alte spell-uri cu ajutorul cărora poate fugi mai repede, vede clar chiar și pe întuneric, aruncă tigve explozive asupra adversarilor, se apără cu scutul sau învie monștri, care luptă scurt timp de partea dumneavoastră.

MIHELE HORIA

OPINII  
THOMAS WEISS

Undying este un shooter de primă mână, un epos horror ce-și caută perechea.

Nu numai că arată excelent mulțumită engine-ului Unreal, dar se și comportă ca atare. La fiecare colț vă paște câte o surpriză, iar cantitatea de detalii este debordantă: perdele flutură înfiorător, fantomele oftează, scrâșnesc și răd nebunește, ghearele demonilor zgârie podeaua, creaturi devorează cadavre, iar ploaia răpăie în ferestre.

Din păcate, jocul este prea des întrerupt de momentele de încărcare a nivelurilor, ceea ce dăunează cursivității jocului. Faptul că trebuie să cauți încontinuu chei este destul de plictisitor, dar nu e chiar ceva exagerat. Cine s-a bucurat de imaginile finale din *No One Lives Forever* va primi un supliment cu *Clive Barker's Undying*, jocuri de referință în domeniul acțiunii.

punctaj  
CLIVE BARKER'S UNDYING

PRODUCĂTOR DISTRIBUITOR  
Dreamworks Int. Electronic Arts

PREȚ TERMEN  
cca. 35 USD 02/2001

NECESAR RECOMANDAT  
Pentium II 400 Pentium II 128  
64 MB RAM 128 MB RAM  
HDD: 350 MB HDD: 850 MB

SUPORT  
Direct3D OpenGL  
Volan Gamepad  
Joystick Force Feedback

MULTIPLAYER  
Single PC Network  
Internet  
1 jucător / pachet

GRAFICĂ 90%

Unreal-engine de primă mână.

SUNET 90%

Sunete înfiorătoare genial integrate.

CONTROL 90%

Tipic shooterelor.

MULTIPLAYER -%

Nu există mod multiplayer.

89

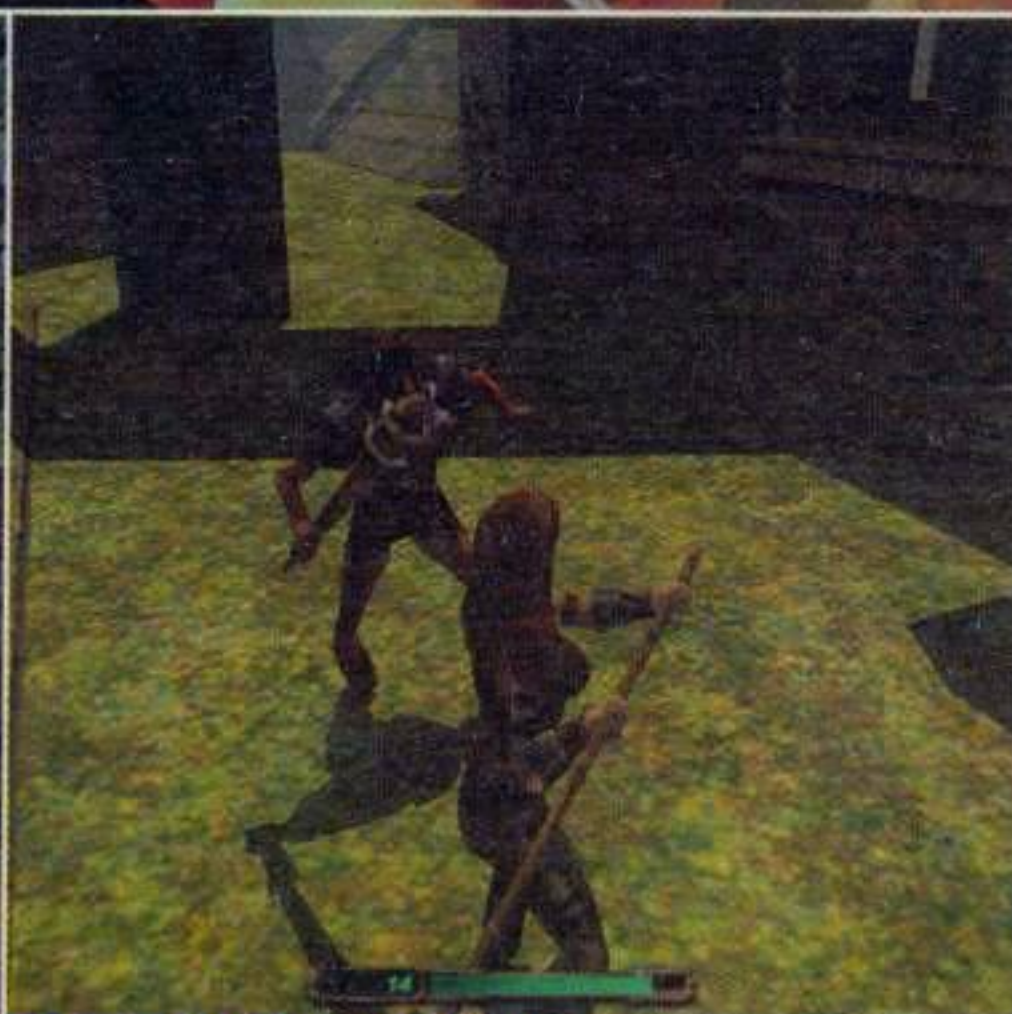
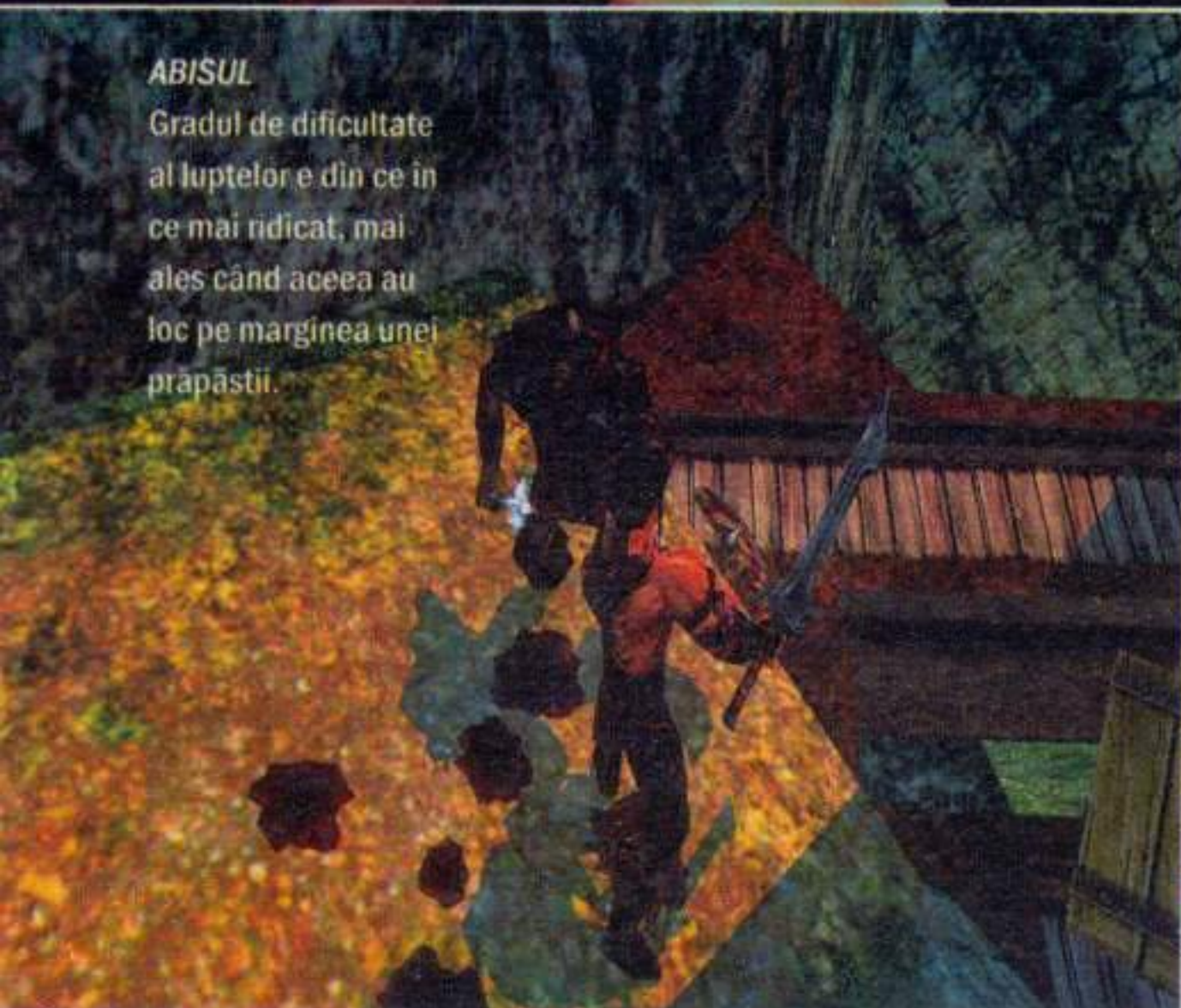


# Severance Blade of Darkness



## ABIȘUL

Gradul de dificultate al luptelor e din ce în ce mai ridicat, mai ales când aceea ai loc pe marginea unei prăpastii.



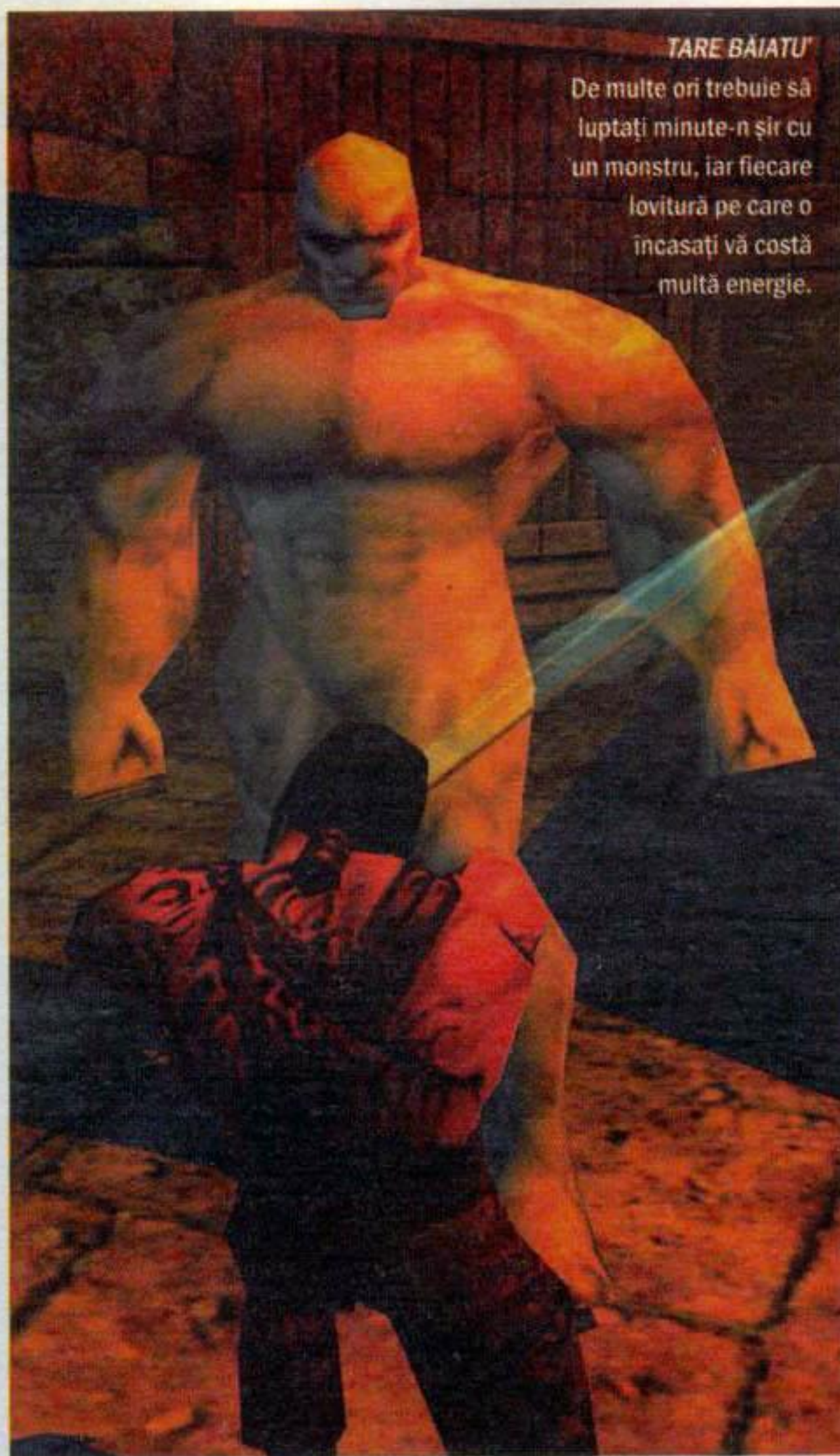
**FEMEILE GUSTĂ DIN PLIN BĂTAIA...** cel puțin atunci când nu o iau pe cocoșă. Aici se vede cum atacă o amazoană un troll folosindu-se de sulită.

**Războinic, barbar, pitic sau amazoană,** intrați într-o lume agresivă agitând săbii, securi și buzdugane prin cele 18 niveluri complexe.

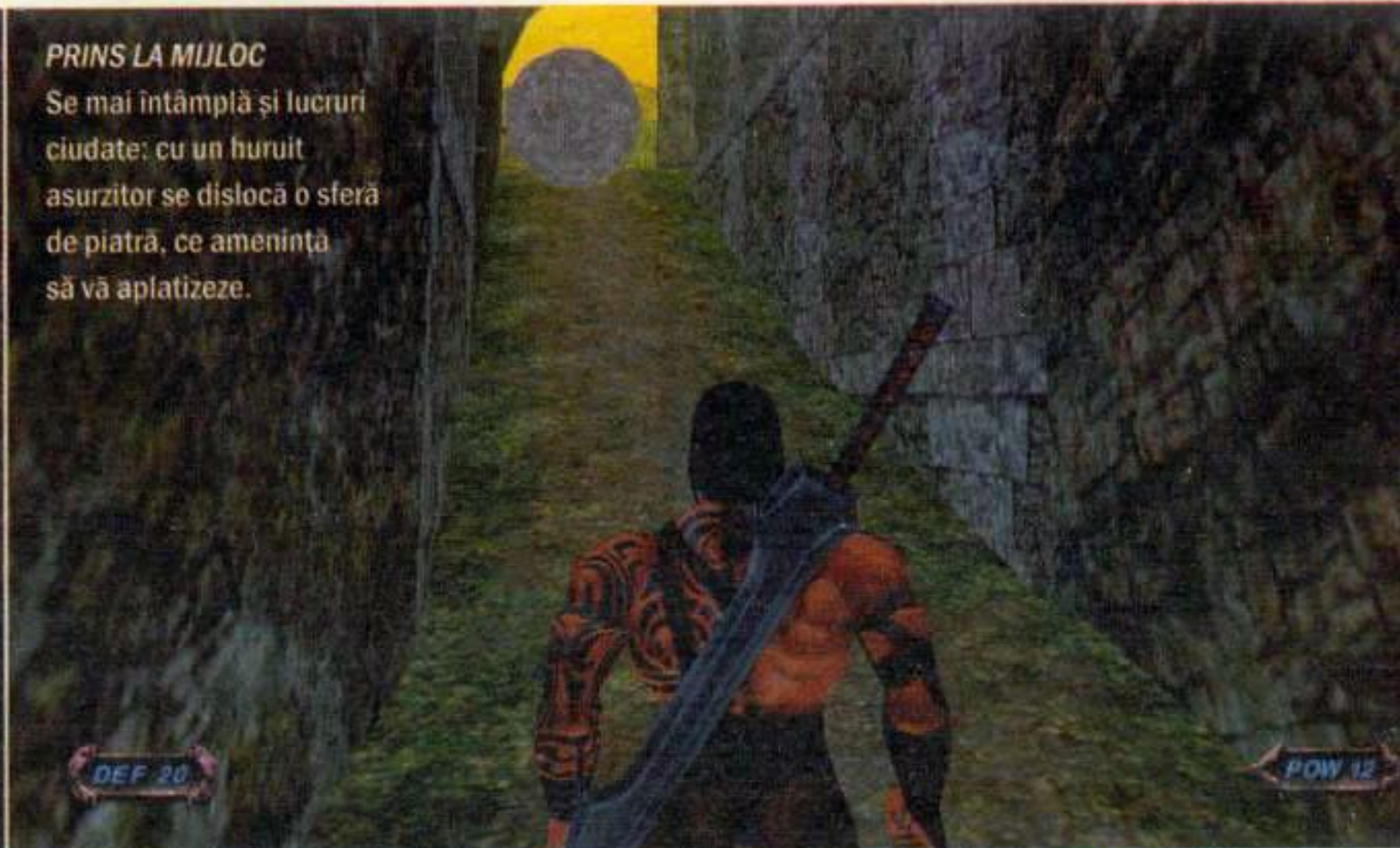
**V**remea legendelor a expirat, căci deși **Severance** are o enormă porție de tematică fantastică, nu veți găsi nicăieri elfi sau zâne bune. Tabloul e alcătuit mai mult din luptători încruntați, arme puternice și monștri setoși de sânge. Cineva trebuie să restaureze ordinea și în această lume fantastică. Și acesta sunteți dumneavoastră.

Începeți prin a vă alege unul din cele patru personaje care vă stau la dispoziție. Avem un războinic mănuiitor de spadă, un barbar care se descurcă cu o sabie uriașă, un pitic înarmat cu securea războiului și o fragilă, dar agilă amazoană. O dată ales personajul, intrați într-un nivel pe care trebuie să-l curățați de șmecheri. De aici continuați jocul din perspectiva vânătorului: cuceriți enorme burguri, pătrundeți în mine părăsite, cratere vulcanice și catacombe subterane pline-ochi de efecte speciale. Locurile cu pricina sunt locuite de creaturi puține, dar extrem de dure, o adunătură de orci, păianjeni, golemi uriași și schelete sprintene. Monștri nu se execută pe bandă, ci necesită ceva timp pentru a scăpa de ei.



**TARE BĂIATU'**

De multe ori trebuie să luptați minute-n șir cu un monstru, iar fiecare lovitură pe care o încasați vă costă multă energie.

**PRINS LA MIJLOC**

Se mai întâmplă și lucruri ciudate: cu un huruit asurzitor se dislocă o sferă de piatră, ce amenință să vă aplatizeze.

**PITIC VS. ORC**

Îndrăcitul mini-luptător e mai rezistent decât ceilalți, având un rezervor de energie mai mare, ceea ce nu-l împiedică să fie la fel de eficace.

Cu ajutorul tastei Tab, luați victima în vizor, iar apoi începe dansul: atacați folosindu-vă de diferite combinații pentru a căsăpi dușmanul. Fiecare acțiune trebuie bine gândită, deoarece adversarii nu așteaptă cumiți să fie uciși, ci ripostează inteligent cu mișcări ce vă pot aduce rapid sfârșitul. Deosebit de dificil va fi atunci când veți fi atacat concomitent de mai mulți

adversari, iar dacă nu stăpâniți complicatele manevre de evitare și atac, sunteți repede înfrânt.

Cu cât lichidați mai mulți monștri, cu atât sunt mai complexe atacurile pe care le puteți lansa. Pentru a stăpâni însă aceste tehnici speciale, e nevoie de ceva antrenament. Hărnicia e recompensată prin animații marțiale și un plus de energie în lovituri. Acestea se pot optimiza și prin efectul

de scurtă durată al elixirurilor magice, iar de la cei doborâți puteți culege poțiuni revigorante, atât de necesare energiei aflate aproape tot timpul la limita inexistenței.

MIHELE HORIA

## OPINII

THOMAS WEISS



**Severance nu e o pralină, ci o binecuvântare pentru împătimiți.**

Jucătorul de ocazie va fi rapid vlăguit de *Severance*: luptele sunt atât de dure, încât necesită un maxim de concentrare și asta timp de mai multe minute. Gamerii se simt ca-n sânul lui Adam, în timp ce începătorii se întreabă cu disperare pe unde o fi ascuns regulatorul de dificultate. Cine vrea să devină totuși un erou nu precupește nici un efort sau timp de antrenament, căci o dată inițiat în tainele complexului control, lupta face toți banii.

Acest lucru e garantat de nenumăratele arme și combinații de lovituri care se obțin pe parcursul jocului. Prezentarea impresionează prin animațiile fantastice și efectele de oglinzi și umbre, soundtrack-ul excelent generator de fantasy feeling. Ce mai, replica de game PC a lui Conan Barbarul!

## PUNCTAJ SEVERANCE

**PRODUCĂTOR** Rebel Act  
**DISTRIBUTOR** Codemasters

**PREȚ** Cca. 35 USD  
**TERMEN** a apărut deja

**NECESAR** Pentium II 333  
64 MB RAM  
HD: 800 MB  
**RECOMANDAT** Pentium III 800  
128 MB RAM  
HD: 800 MB

**SUPORT** Direct3D  
volan  
Joystick  
OpenGL  
Gamepod  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet -  
1 jucător / pachet  
Network 10

**GRAFICĂ** 80 %

Animații excelente, puțin cam butucănoase.

**SUNET** 80 %

Strigăte de luptă enervante, muzică genială.

**CONTROL** 60 %

Foarte complex, se schimbă pe parcurs.

**MULTIPLAYER** 80 %

Măceluri drăguțe, doar în LAN.

80



# Oni



## FETIȘCANĂ - REGINA ANIMAȚIEI...

...poartă o centură cu muniție dar se descurcă de minune și fără arme de foc. Prin tehnica-i acrobatică de luptă, lichidează imediat tone de gagii care de altfel au tras toată viața de fiare.

**C**aracteristicile Extremului Orient îi cam enervează pe gamerii europeni, pe de altă parte însă, cunosătorii consolei s-au obișnuit de mult cu năsurile carne și ochii oblici. Bungie Soft intenționează să introducă prin *Oni*, desenul animat japonez și în domeniul PC. Konoko, în ciuda numelui impersonal, este femeie, asemenea suratei sale occidentale, Lara Croft. În timp ce Lara se folosește de argumente tipic vestice și





## LASERSHOW

Prima drăcie se prezintă sub forma unei mașinării care trage cu rachete inteligente. Pentru a o dezactiva, Konoko trebuie să ocolească senzorii.

preferă armele de foc, japoneza mizează la greu pe stilul artelor marțiale. Faptul că Konoko are o înfățișare feciorenică se datorează mentalității japonezilor, care au renunțat de mult să mai trimită în luptă mușchi la pachet, înlocuindu-i cu tipe gingașe.

Pe Konoko o ghidați din perspectiva 3<sup>rd</sup> person prin lumea futuristă a anilor 2032, fiind în slujba celor de la Tech Crimes. Superiorul ei Task Force, îi ordonă agentei mercenare să ia urma unui răufăcător al cărui concern înnoată în ape cam tulburi. Cum îi stă bine unei producții japoneze, se ajunge repede la confruntări între personaje, a căror substrat este mai complicat și mai profund decât lasă să se întrevadă. Nu trebuie însă să ne gândim la o plagiere barbară a story-ului *Final-Fantasy*, a cărui rădăcini sunt de asemenea plantate pe solul de la Soare-Răsare, *Oni* fiind în definitiv un joc de acțiune pur-sânge.

În ciuda faptului că jocul este o animație, nu se prezintă în varianta desenelor animate, ci are un suport 3D vechi.

Când unul dintre personaje ia cuvântul, sunt prezentate referințele - portret corespunzătoare emoțiilor lor, într-adevăr nu prin sincronizarea buzelor dar cu multă atenție. Odată cuprinsă de vârtoarea evenimentelor, fătuca noastră scoate niște strigăte de luptă destul de ciudate: Konoko rostește cu atâta plăcere diferite cuvinte care smulg zâmbete și de pe buzele celor mai încrâncenate brute, ceea ce destinde atmosfera jocului.

În compensare însă vă atacați adversarii prin modalități neobișnuit de complexe, ce nu au fost până acum la dispoziția jucătorilor pe PC, totul fiind posibil datorită folosirii unui Combo-system complex precum cel din *Tekken* sau *Virtual Fighter*. Pentru început vă apărați prin simple combinații de lovituri, pe parcursul jocului eroina cu mulți dani fiind capabilă de atacuri în forță. Printr-o apăsare a tastei F1 se aduc pe monitor misiunile, unde veți fi informat asupra țintelor și misiunilor și vi se vor explica trucurile proaspăt învățate pe care Konoko le



experimentează din nou. Nenumăratele combinații de lovituri executate cu mâinile și picioarele nu pot fi însă practicate cu ajutorul joystick-ului. Mișcările sunt coordonate în maniera tipică genului, prin mouse și tastatură. Dacă țineți apăsată continuu tasta mose-ului, veți împărți adversarului nenumărate lovituri de picior și croșee. Cu toate că aceste lovituri doboară până la urmă orice tip de adversar,

nu pot fi comparate cu alte tehnici de lovire mult mai eficace, care însă nu se pot executa decât prin complexe combinații de taste. Astfel Konoko poate învârti prin aer adversarii, le sucește brațele - cam neplăcută senzație - și aterizează spectaculos după fiecare lovitură executată prin întoarcere. Animația de finețe transformă aceste scene de arte marțiale în adevărate delicii vizuale:

## ARTILERIA GREA

Acest tovarăș deranjant își va face de mai multe ori apariția și o va ataca pe Konoko cu o armă deosebit de distructivă.




**HARABABURĂ TOTALĂ**

Se trage de la etajele superioare: ploaie de cioburi și proiectile care brăzdează șulerând aerul - și între timp mai executăm un adversar...

**DEZAVANTAJ**

În funcție de puterea armei, Konoko trebuie să se aștepte la dezavantaje: în imagine dispăre linia conducătoare după un foc tras.

când fătuca se învârtă prin aer ca o sfârlează, se aruncă la picioarele adversarului și îl seceră cu lovituri bine plasate, tresare până și sufletul lui Bruce Lee.

Când protagonistul e atacat de mai mulți rivali, trebuie ca fiecare lovitură să-și atingă ținta, altfel Konoko se va pierde rapid sub ploaia de lovituri administrate de turbații adversari. Cei inițiați

în taina aruncării cuțitului, au un mare avantaj: adversarul ucis este aruncat asupra celorlalți agresori, fapt care-i va scoate pentru o clipă din luptă.

La nevoie însă, agentul nostru feminin pune mâna și pe armă, pe care o poate lua din mâinile inamicului imediat după ce l-a ucis. Aveți de ales între diferite arme cu rată ridicată de foc

ce sunt folositoare în lupta de aproape, fiind imprecise la distanță. Se poate folosi și aruncătorul de rachete, care se poate obține și în varianta modificată, proiectilele inteligente urmărind ținta asupra căreia au fost programate. Din ofertă mai face parte și un Rail-gun, cunoscut deja de la Schwarzenegger sau sub indicele Q3A. Spre deosebire de shooterele 3D aflate pe piață, în ranița lui Konoko nu este loc pentru un arsenal complet, ci doar pentru o singură armă. Deoarece eroina noastră nu bea cafea și deci nu-i tremură mâna, când descarcă un întreg încărcător în direcția inamicilor nu prea

mai e speranță de scăpare. Pe lângă armele de foc, adversarii știu folosi și pumnii și asta într-o manieră originală: ocolesc de multe ori contactul direct pentru a o ataca pe Konoko din spate sau se lansează în atacuri speciale deosebit de periculoase ce aproape că nu pot fi parate. Aceștia culeg însă și armele agresorilor deja neutralizați pentru a vă crea și mai multe dificultăți. Dacă situația se încinge prea tare, vă ajută hypo-spray - urile care ridică enorm plafoanele energetice. Injectarea unei supradoze nu are ca efect moartea ci optimizarea performanțelor, ceea ce face ca loviturile să fie





**BĂRBIA-N PIEPT ȘI SALT ÎNAINTE!**  
Pistolul cu raze orbește și paralizează adversarul - timp berechet pentru a suna atacul.

subliniate de efecte luminoase având, pe o durată scurtă, efect dublu.

Din când în când aveți de-a face și cu instalații - șaradă, de tipul clasic "caută comutatorul potrivit": consolele diverse dirijează mecanisme care acționează uși, dezactivează instalații de siguranță deschizând astfel noi spații de acțiune. Pericolul apariției unui nodul pe creier este exclus în acest joc, scenele de acțiune fiind punctul forte. Konoko se bate însă de cele mai multe ori pe fundaluri triste cu texturi monotone - fabrici, aeroporturi sau laboratoare biologice. Construcția colțuroasă a nivelelor generează o atmosferă de amărăciune sterilă, în ciuda aspectului futurist. Fanii manga se vor bucura, ceilalți vor căuta cu dor decorurile multicolore, ca cele în care e periclitată o altă tipă - Julie Strain.

MIHELE HORIA



**FAIR-PLAY, PLEASE!**  
În timp ce adversarul amenință cu PM-uri, Konoko strânge pumnii și lovește de cât mai multe ori.

## OPINII THOMAS WEISS



Niciodată nu s-au mai văzut până acum pe PC re prize de box și kick atât de reușite.

Konoko a atins valențe ale calității neobținute până acum în domeniul PC, suntem curioși însă dacă dama va avea și priză la mase. Gamerul european se va obișnui cu greu cu stilul manga în care este creat acest joc, poate datorită aspectului său pueril. Programatorii au cam exagerat și în ceea ce privește grafica: animația nu înseamnă texturi incolorabile și un design de nivel plictisitor! Și cam asta au realizat ei. Din punct de vedere grafic însă, *Oni* creează satisfacție datorită principiului simplu (dar motivant!) de joc "dă-i ca pe hoții de cai" aplicat. În ceea ce privește funcția "save" trebuie să recunoaștem anumite merite: aceasta se execută automat după parcurgerea unor secvențe de joc nu prea lungi, factorul frustrare este astfel ținut sub control, fără să trebuiască să ne temem de eventuale erori.

## OPINII FLORIAN STANGL



Animație sau nu, jocului îi lipsesc ceva idei.

Sistemul de luptă este complex, construcția jocului este prea seacă: în timp ce *No One Lives Forever* colcăie de idei inovatoare, *Oni* se rezumă la găsirea unor comutatoare, fără a rezerva alte surprize. Poate că jocul este astfel pe placul amatorilor de acțiune pură, eu însă mă simt subsolicitat în lumea lipsită de culori. Chiar dacă clăpăceala creează atmosfera necesară, greșelile de detaliu împiedică apariția satisfacției. Faptul că nu pot configura liber controlul reprezintă pentru mine o enigmă, nemaivorbind de lipsa unei funcțiuni "save" clasice. Dacă nu jucați pe cel mai înalt grad de dificultate, plăcerea dispare după doar 15 ore de joc. Dacă totuși aveți acest curaj extraordinar, veți asista în puține secunde la moartea virtuală a lui Konoko.

## PUNCTAJ Oni

**PRODUCĂTOR** Bungie Software  
**DISTRIBUTOR** Take 2

**PREȚ** cca. 30 USD  
**TERMEN** A apărut

**NECESAR** Pentium 266  
64 MB RAM  
HD: 800 MB  
**RECOMANDAT** Pentium III 600  
128 MB RAM  
HD: 800 MB

**SUPORT** Direct3D  
Volan  
Joystick  
**OpenGL**  
Gamepad  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC -  
Internet -  
CD-uri/pachet 1

**GRAFICĂ** 60%

Texturi monotone, figuri excelente.

**SUNET** 80%

Sunet excelent, strigăte de luptă comice.

**CONTROL** 70%

Bine gândit și intuitiv până în cel mai mic detaliu.

**MULTIPLAYER** -%

Nu există mod multiplayer

77



# Hostile Waters



## Rage se adresează astfel fanilor Battle Zone aducând și elemente tactice

**C**ând băieții ce au creat shooter-ul *Incoming* o pun de un nou proiect, toată suflarea iubitoare de acțiune este numai ochi și urechi. **Hostile Waters** este compus cam din aceleași ingrediente. S-a adăugat doar ceva tactică. Anno Domini 2032. Într-un război de dimensiuni inimaginabile, omenirea mai că a reușit să-și semneze propria condamnare la moarte. Însă, ca de obicei, își revine în ultima clipă și-i scutură pe tiranii avizi de putere. Supraviețuitorii devin astfel un fel de pionieri ai viitorului, care încearcă să reclădească paradisul pierdut; și toate

acestea sunt posibile prin introducerea nanotehnologiei. Cu ajutorul minusculelor roboți, materia distrusă de războiul atomic poate fi restructurată în așa fel încât să se obțină cele necesare traiului de zi cu zi. Planul pare să prindă contur pe parcursul câtorva ani: metropolele dau primi muguri a noii existențe, plantele mutate genetic asigură epurarea aerului, iar uriașele colectoare plasate pe orbită asigură omenirii energie curată. Toate bune și chiar prea frumoase... Ce lipsește? Urmează să-și facă apariția eterna parte întunecată a vieții. Aceasta se materializează în



**PE PIPĂITE** Tunul montat la bordul elicopterului nu este eficient decât de la mică distanță, însă trupele aeropurtate sunt dotate și cu rachete inteligente.

persoana unor foste personalități a vechilor regimuri care, cu ajutorul nanotehnicii, construiesc în sudul Pacificului atoluri artificiale, înarmate, adevărate fortărețe plutitoare. Ei urmăresc un restituo in integrum, instaurat cu ajutorul

armelor de distrugere în masă. Ca ripostă, foștii rebeli instituie rapid o forță de reacție, pentru a încheia odată pentru totdeauna această afacere primejdioasă. Umanitatea a dat însă uitării meșteșugul războiului și de aceea este necesară clonarea





**ÎN CARLINGA UNUI BOMBARDIER**  
La fel ca în Incoming, pilotați o fortăreață de zburătoare și executați foc de baraj asupra bazei.

#### SABOTORII

Dacă reușiți să distrugeți sondele petroliere ale inamicului, i-ați cam privatizat fabricile...

războinicilor.

Dumneavoastră veți prelua comanda asupra rablei de portavion Anteus, care funcționează concomitent ca pistă de decolare, cartier general și fabrică. Misiunea dumneavoastră începe la bordul vasului, unde puteți studia situația tactică revelată de harta holografică aflată în centrul operațional sau puteți crea noi unități. Planurile de construire a elicopterelor de luptă și a blindatelor sunt înmagazinate în banca de date a portavionului. Cu ajutorul așa-numitului soulcatcher-chip, personalitățile celor mai mari războinici au fost stocate pe suporturi digitale, ceea ce practic i-a făcut nemuritori. Dacă un soldat este ucis, îl puteți recrea cu ajutorul instrumentului din dotare.

Pentru a constitui o nouă unitate, aveți însă nevoie și

de o anumită cantitate de energie. Această valută universală poate fi adunată cu ajutorul unui recycling-scarab, care transformă vehiculele, clădirile și ruinele în pură electricitate. Alt măgar de povară aflat la îndemâna dumneavoastră este elicopterul de transport, cu ajutorul căruia puteți să vă transportați trupele în teritoriu sau să asimilați tehnologie străină.

O dată unitățile de bază construite, puteți să vă concepeți liniștit planul de bătaie, folosindu-vă de harta tactică. După ce ați împărțit toate comenzile, intrați în linia întâi 3D printr-un clic. În *Hostile Waters* fiecare unitate combatantă este comandată standard de inteligența artificială a comandantului ei. De la postul de comandă, puteți trasa noi directive războini-

cilor dumneavoastră, folosind meniul de comandă și harta în perspectivă. Dacă viața vi se pare prea monotonă, puteți pilota personal un elicopter, un tanc sau un vehicul pe pernă de aer. Controlul vehiculelor este simplu și asemănător: direcția de mers se stabilește prin mouse și tastatură, armele se descarcă cu un clic stânga. De multe ori însă nu ajunge doar să lichidați unitățile inamice; misiunilor de cucerire și asimilare de noi tehnologii li se adaugă cele de salvare și interceptare. Pentru a ajunge la un final glorios, se cere însă o mână rapidă și o tactică pe măsură, adversarul dispunând de tehnologii net superioare și o complexă rețea radar.

MIHELE HORIA

#### OPINII SASCHA GLISS

Concept interesant, dar nematerializat cu suficientă consecvență.

*Hostile Waters* nu este nimic mai mult decât un spectacol de acțiune în travesti de mixaj de genuri. Variatele opțiuni de joc (harta tactică, diferitele meniuri de comandă) par să impresioneze la început, însă cel mult în cea de-a cincea misiune veți renunța la ele, pentru a comanda direct unitățile aflate în momente critice. Modul tactic în care jocul trece în pauză automat se dovedește a fi în plus, deoarece pot fi accesate comenzi în lanț. Inteligența artificială a trupelor dumneavoastră lasă de dorit, acestea angajându-se orbește în lupte fără sorti de izbândă. Dacă lăsați deoparte secțiunea tactică, vă veți da seama repede că jocul oferă ceva satisfacție. Misiunile inteligente, efectele multicolore ale exploziilor și story-ul fantastic asigură motivația necesară pentru a încerca să salvați Pământul.

#### PUNCTAJ HOSTILE WATERS

<b>PRODUCĂTOR</b> Rage	<b>DISTRIBUTOR</b> Koch Media
<b>PREIS</b> cca. 40 USD	<b>TERMEN</b> aprilie 2001
<b>NECESAR</b> Pentium II 233 64 MB RAM HD: 100 MB	<b>RECOMANDAT</b> Pentium III 600 128 MB RAM HD: 650 MB
<b>SUPORT</b> Direct3D Volan Joystick	OpenGL Gamepad Force Feedback
<b>MULTIPLAYER</b> Single-PC - Internet - jucători/pachet 1	Network -

**GRAFICĂ** 50 %  
Explozii bombastice, texturi urâte.

**SUNET** 80 %  
Transmisiuni realiste, comentarii profesionale.

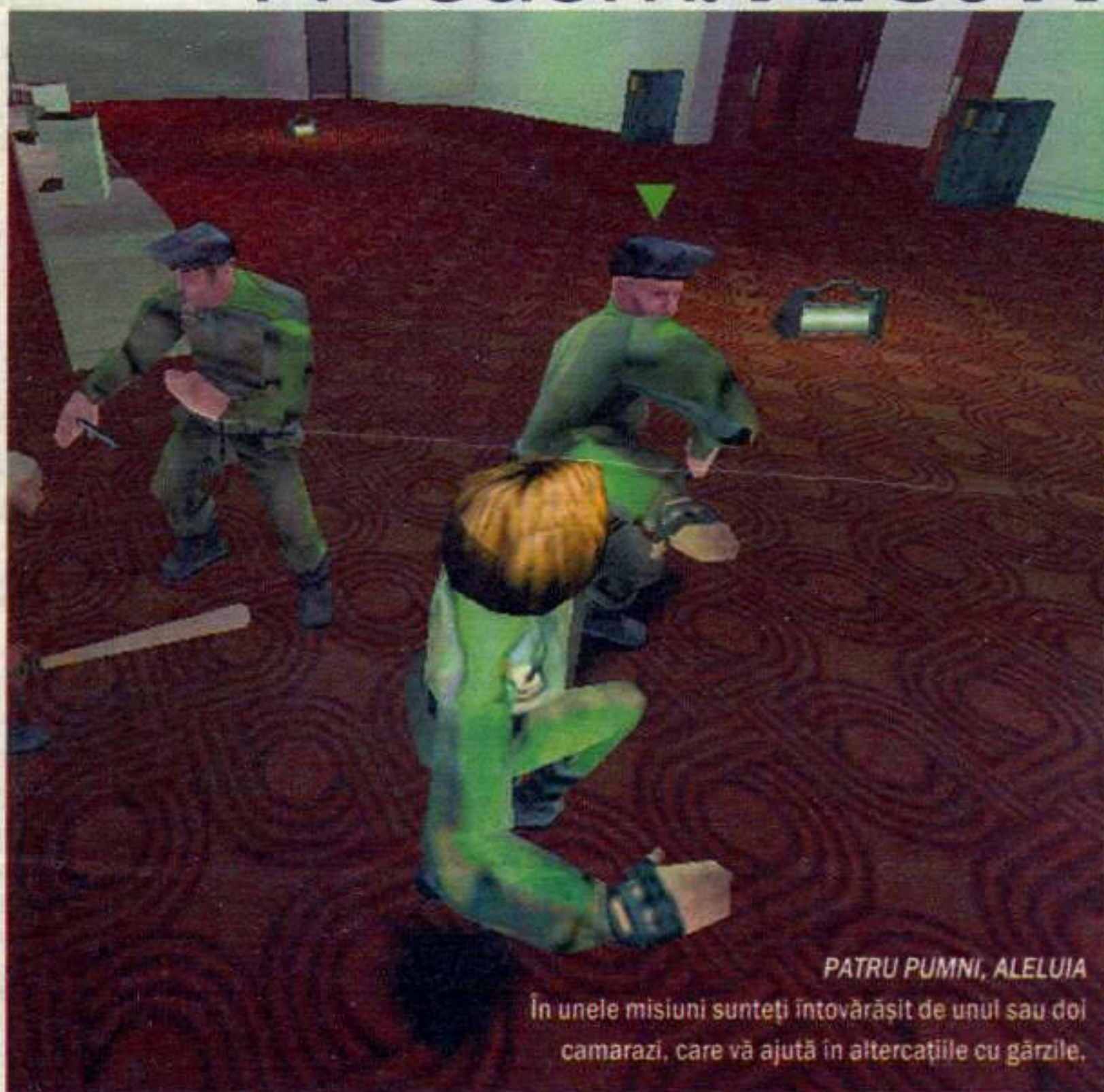
**CONTROL** 60 %  
Bun pentru unitățile aeroperutate, dar execrabil la sol.

**MULTIPLAYER**  
Nu există mod multiplayer

67



# Freedom: First Resistance



**PATRU PUMNI, ALELUIA**  
În unele misiuni sunteți întovărășit de unul sau doi camarazi, care vă ajută în altercațiile cu gărzile.



riscați să fiți observat. Dacă totuși vă stă careva în cale, problema se rezolvă cu o lovitură de băta, care, aplicată prin surprindere, face ornamente de cucuie. Toate cele 23 de misiuni vă pun în fața mai multor probleme. O misiune tipică este aceea de a căuta medicamente într-un spital. Aici veți deprinde arta dialogului, folosindu-vă de Multiple-Choice pentru a afla unde sunt pilulele. Cheia de la dulapul cu medicamente este ușor de găsit. Dar cum se poate trece de închizătoarea electronică a ușii? Din păcate, jocul nu oferă indicii legate de cauza care împiedică un lucru să funcționeze sau privind obiectele-cheie pentru unele situații. Trebuie mereu să încercați toate variantele și să controlați cu atenție întreaga suprafață de joc. La aceasta se adaugă destul de des și nevoia de a căuta chei, cartele de acces sau cuvinte-cheie. Puzzle-urile sunt însă bine legate de epicul captivant și de variatele misiuni. Avem de toate: atentate, intrigi și atacuri din umbră. În câteva cazuri puteți apela la camarazi care fie vă urmează automat, fie au de îndeplinit anumite misiuni speciale. Leo, de exemplu, meticolos și țișnit cum e, intră totdeauna în rol când apar probleme tehnice.

MIHELE HORIA

## FACEȚI LOC SĂ INTRE PROFESIONISTUL

Unele puzzle-uri necesită colaborarea celor trei caractere. Lada însă nu poate fi deschisă decât de către Leo, tehnicianul.

## Luptați în rolul rebele Angel împotriva extraterestrilor care amenință omenirea

**O**menirea nu era pregătită pentru atacul civilizației extraterestre Catteni. Cei care au supraviețuit sângeroaselor bătălii au fost trimiși în lagăre de concentrare. Intrând în pielea rebele Angel, veți lupta împotriva agresorilor. Cariera dumneavoastră de luptător de gherilă începe într-un lagăr de concentrare, de unde evadați pentru a vă alătura mișcării de rezistență. În periplul dumneavoastră prin lagărul 3D, aveți o perspectivă 3<sup>rd</sup> person.

Precum colega-i de breaslă, Lara, și această eroină zdrobește la un simplu clic alte luptătoare de stradă, se ghemuiește sau pune mâna pe armă. Angel promite însă mai multă prestație artistică, acceptând și roluri în care face tumbe demne de un saltimbanc. Dacă țineți însă la sănătatea ei, nu vă recomandăm să vă angajați în aventuri de genul confruntărilor cu santinelele. Un semn asemănător cu cel din *Dark Project* are rolul de a vă avertiza în cazul în care

## PUNCTAJ Freedom: First Resistance

**PRODUCĂTOR** Red Storm  
**DISTRIBUTOR** Ubi Soft

**PREȚ** Cca. 40 USD  
**TERMEN** A apărut deja

**NECESAR** Pentium II 300  
32 MB RAM  
HD: 220 MB  
**RECOMANDAT** Pentium II 450  
64 MB RAM  
HD: 550 MB

**SUPORT** Direct3D  
Volan  
Joystick  
OpenGL  
Gamepad  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC -  
Internet -  
1 CD/pachet  
Network -

**GRAFICĂ** 70%  
Design frumos, completat însă cu texturi cam palide.

**SOUND** 70%  
Muzică și speaker convingător.

**CONTROL** 60%  
Ușor de deprins.

**MULTIPLAYER**  
Nu există mod multiplayer.

77

## OPINII RÜDIGER STEIDLE



Trăiască revoluția! Datorită atmosferei excelente din joc, mai că-mi vine și mie să intru în luptele de gherilă alături de Angel.

Decorul realist face ca *Freedom* să renască din paginile romanului SF cu același nume scris de Anne McCaffreys. Personajele și dialogul nu sunt mai prejos de original și transformă acest action-adventure într-un story plin de suspans. Din păcate, plăcerea jucătorului e umbrată de carențele tehnice ale graficii și inteligenței artificiale, precum și de unele Trial&Error-Puzzle.



## MÂNIA DOMNULUI

Cu ajutorul unui crucifix putem da foc zombilor incomozi. Eficace sunt și armele clasice, nu doar cele magice.

# Blair Witch Vol 3: The Elly Keword Sage

Și în cea de-a treia parte a jocului sunteți în căutarea răului ascuns în pădurile din Blair.

**M**iroase a vrajă. Dispar prunci, orașul e terorizat de zombi, iar locuitorii părăsesc orașul în panică. E limpede, încă un caz pentru vânătorul de demoni Jonathan Prye.

Ultima parte a trilogiei plasează acțiunea la sfârșit de secol XVIII în orașelul Blair, răspunzătoare pentru ororile petrecute părănd a fi Elly Kedwards și magia neagră pe care o practică. Ca în celelalte două părți, acțiunea are la bază un nocturne engine, ceea ce generează decorurile și atmosfera corespunzătoare, dar îngreunează controlul și îngreudește perspectiva jucătorului. Este totuși ceva deosebit, deoarece jocul constă dintr-un du-te-vino între puținele puncte de locație și o continuă încăierare cu monștri. Pe lângă armele convenționale, dispuneți și de arme magice, iar dialogurile lungi alungă între lupte teama inspirată de un plictisitor story de fundal. **Blair Witch 3** oferă un gameplay mai puțin variat, dar totul se compensează prin mulțimea de clișee:

personajul principal nu o caută doar pe vrăjitoare ci și credința pierdută, discursurile demonilor se încheie printr-un răs pe măsura acestor creaturi, iar înțeleptul nu este înțeles de lumea care-l proclamă un atotștiutor șaman.

MIHELE HORIA

### PUNCTAJ Blair Witch Vol 3

**PRODUCĂTOR** Take2  
**DISTRIBUITOR** BEST COMPUTERS

**PREȚ** Cca. 20 USD  
**TERMEN** A apărut deja

**NECESAR** Pentium II 266  
64 MB RAM  
HD: 850 MB  
**RECOMANDAT** Pentium III 500  
128 MB RAM  
HD: 1 GB

**SUPORT** Direct3D  
Volan  
Joystick  
OpenGL  
Gamepad  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC -  
Internet -  
1 CD/pachet Network -

**GRAFICĂ** 60%  
Culise frumoase, dar prea monotone.

**SUNET** 70%  
Vocile, muzica și efectele de sunet sunt O.K.

**CONTROL** 70%  
Funcțional, dar incomod în luptă.

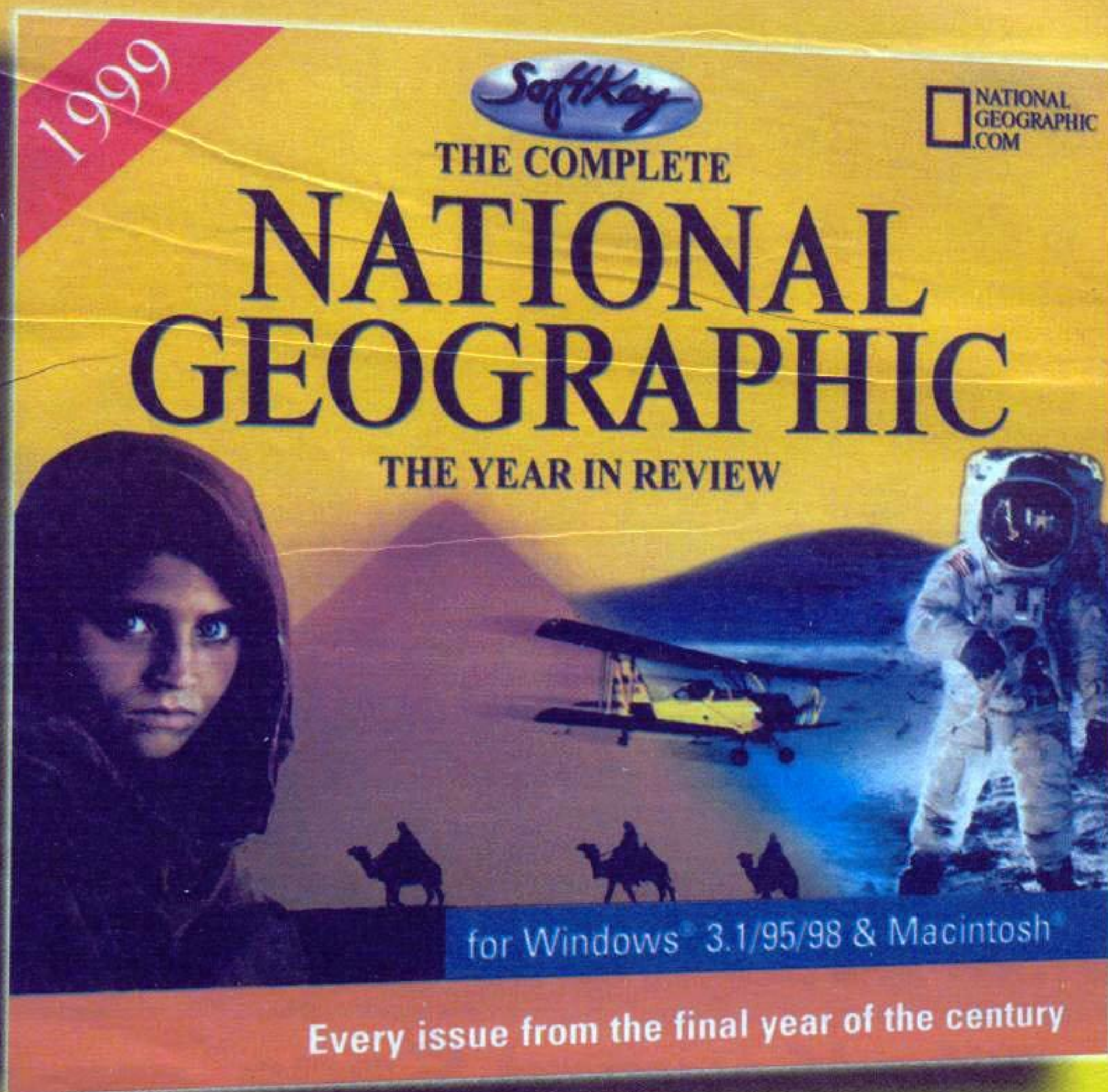
**MULTIPLAYER** -%  
Nu există mod multiplayer

68



SoftKey  
THE COMPLETE  
**NATIONAL  
GEOGRAPHIC**  
THE YEAR IN REVIEW

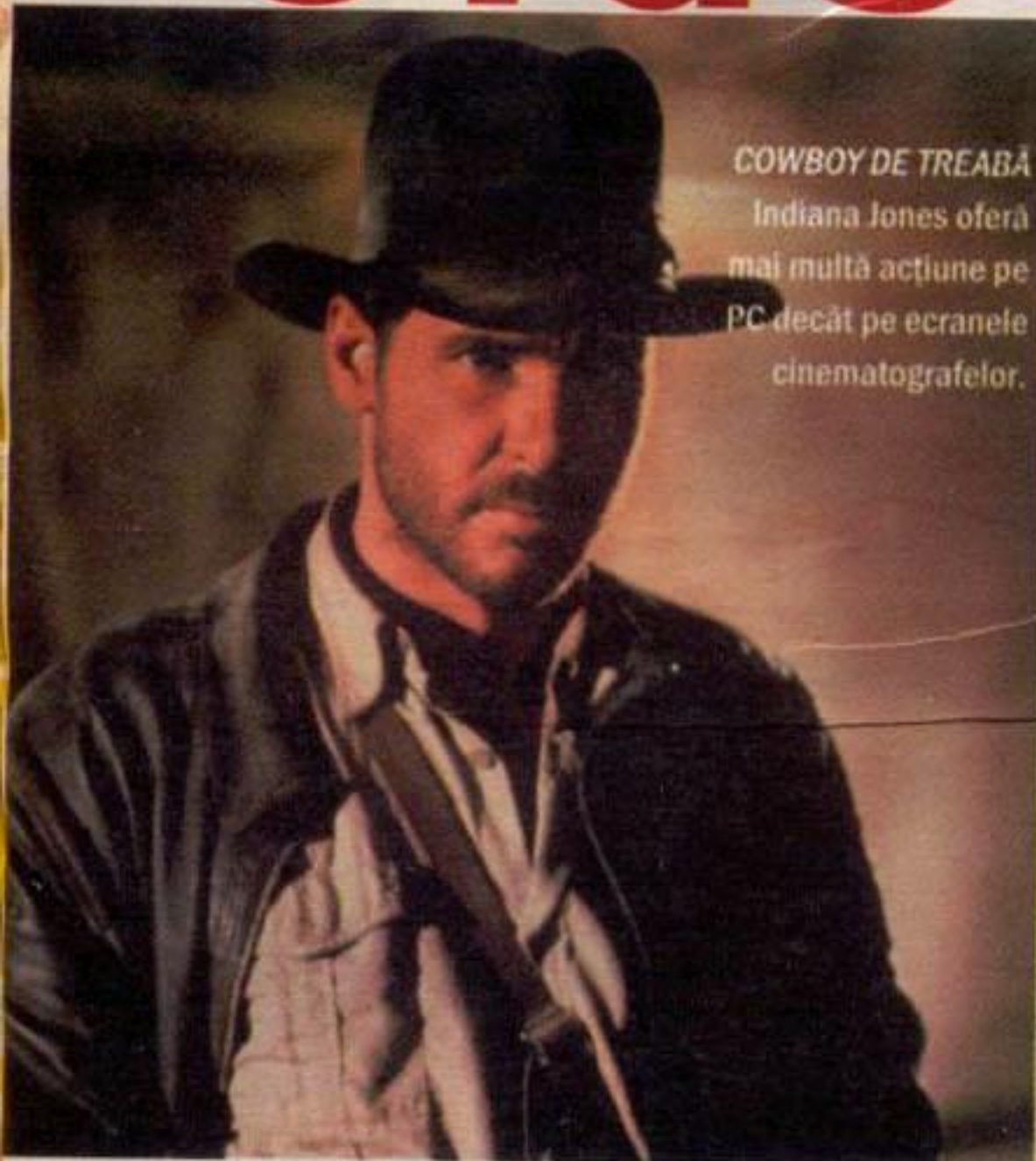
**O fascinantă călătorie virtuală în cele  
mai îndepărtate colțuri ale lumii**



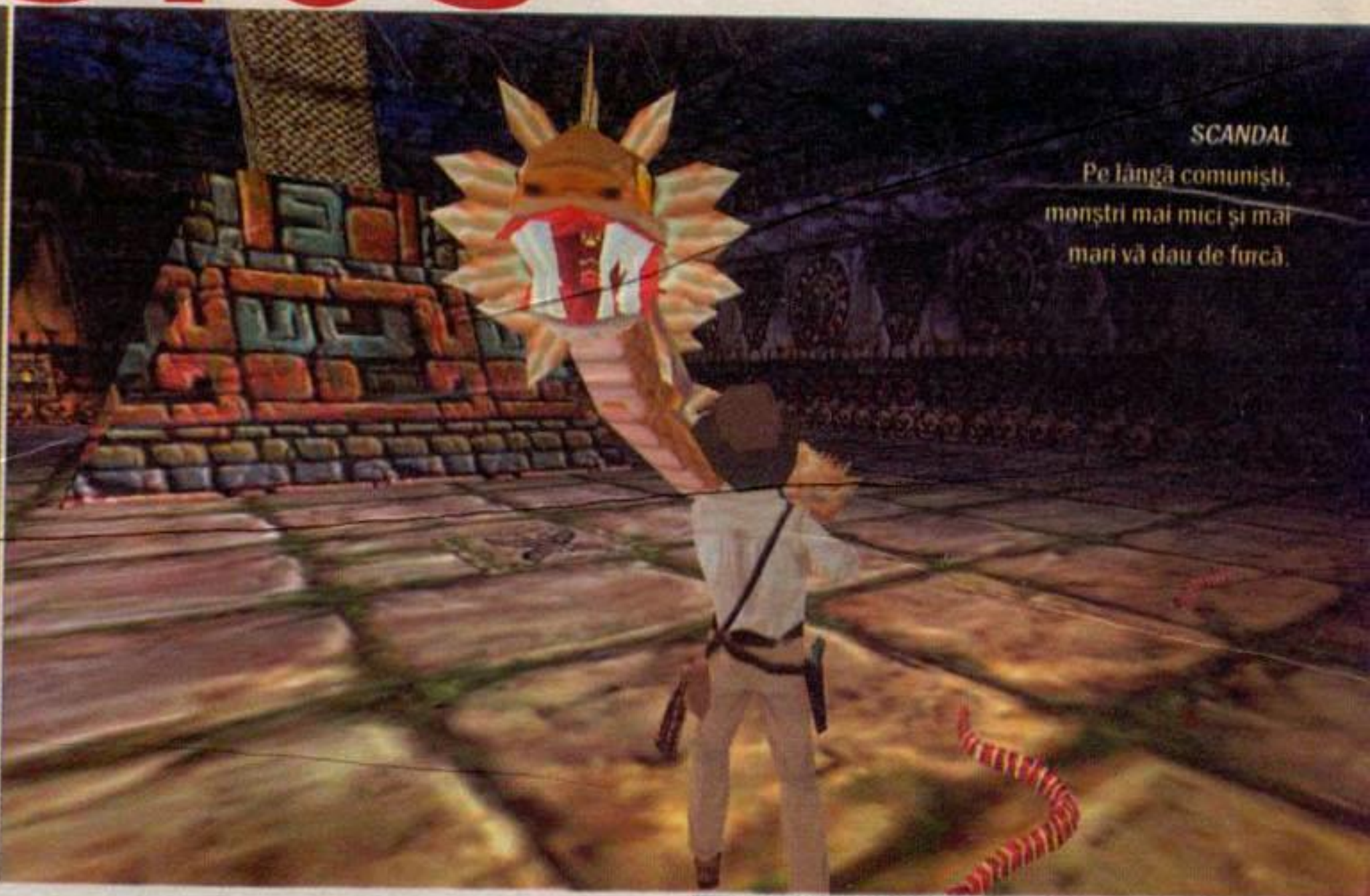
**Informații la:  
tel. 059-479.661**



# Classics



**COWBOY DE TREABĂ**  
Indiana Jones oferă  
mai multă acțiune pe  
PC decât pe ecranele  
cinematografelor.



**SCANDAL**  
Pe lângă comuniști,  
monștri mai mici și mai  
mari vă dau de furcă.

## Indiana Jones și Turnul Babel

Dr. Jones o imită pe Lara Croft: sare peste abisuri, plesnește din bici și caută comorile pierdute ale lumii antice.

**I**n timp ce Indiana Jones se distra în cea de-a patra serie cu păcălirea naziștilor, în această nouă misiune trebuie să scape de comuniști. Aceștia caută în fostul oraș al Babilonului resturile unei mașinării antice, cu ajutorul căreia s-ar putea efectua călătorii în timp.

Periplul doctorului Jones

este de fapt o călătorie în jurul Pământului; tipul cu pălărie e controlat din perspectivă 3<sup>rd</sup> person prin ținuturile înșorite din Mexic, Filipine sau Kazahstan.

Folosindu-vă de bici, treceți peste prăpăstii exact ca în film, iar armele folosite în luptă sunt cele convenționale. Acțiunea e presărată cu șarade, iar vechile

cunoștințe vă dau o droaie de informații și ponturi.

Fanilor genului le recomandăm cu căldură acest joc, în ciuda graficii, care de mult nu mai ține pasul cu moda.



### Știați că...

- ...cea de-a patra parte a filmului Indiana Jones se amână deja de patru ani, deoarece Harrison Ford, Sean Connery și George Lucas au prea multe pe cap pentru a se ocupa și de acest film?
- ...în 1989 au ieșit pe piață două jocuri Indiana Jones, ce se orientau după părțile doi și trei ale filmului?

### Bun & ieftin:

#### Tomb Raider 3



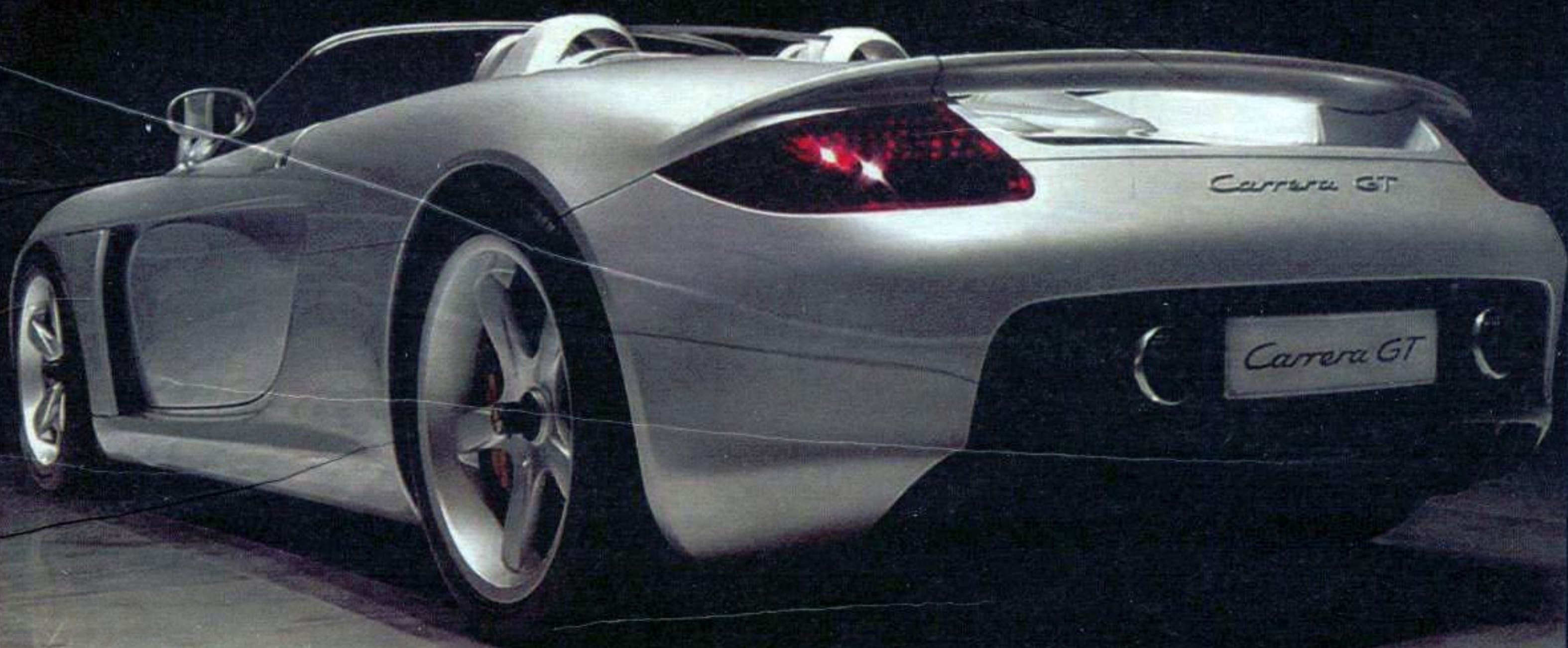
**P**entru toți cei care nu au jucat *Tomb Raider*: în cea de-a treia parte, Lara Croft pornește într-o călătorie prin jungla Indiei, Area 51 sau chiar prin Antarctica.

#### Heavy Gear 2



**V**arianta ieftină a recent apărutului *Mech Warrior 4*, *Heavy Gear 2* vă dă pe mână roboți gigantici, pe care trebuie să-i dotați cu arme distructive. Se recomandă celor cu calculatoare mai slabe (PII 333).





OFERTĂ SPECIALĂ DE POSTERE.



DETALII IN PAGINA 148.



# Totul sau nimic? Bine-ar fi!



**A** apărut **Gothic**! A întârziat cam trei ani, dar nu mai are nici o importanță. În sfârșit există o replică la **Ultima 9**. Ne bucurăm și ne mușcăm limba în același timp, căci așteptările sunt periculoase. Faptul că anul trecut, în locul mult așteptatului titlu, Origin ne-a scos ochii cu un joc butucănos, de umplutură, aproape că a fost trecut cu vederea. Oricum, gândim pozitiv și nu credem că **Gothic** va imita pur și simplu. Instalăm jocul și îl pornim. Eram siguri: ca de obicei, trebuie să alegem între urâtenie și lentoare, iar apar figurile tâmpite, iar cade sistemul... Ce naiba, e un joc distractiv sau unul care toacă nervii? În minte ne vine clasică întrebare: "Nu terminați niciodată treaba de care v-ați apucat?" Nu ni se pare normal ca după trei ani de programare, **Gothic** să nu funcționeze nici chiar acum; alții fac și copii în atâta timp. Poate că au făcut-o intenționat, deoarece nu credem că sunt chiar atât de incompetenți. Probabil că unii programatori introduc goluri în sistem, până când reușesc să zăpăcească orice PC obișnuit, ca mai apoi să râdă în nas cumpărătorilor nervoși, găsind chestiunea amuzantă. La fel de bine dispuși nu pot fi însă decât puținii și fericiții posesori de supercalculatoare.

## CHEMAȚI AMBULANȚA, ARE LEZIUNI INTERNE!

Bineînțeles că **Gothic** este un joc bun, dar pofta de hardware de care dă dovadă e de-a dreptul nerușinată.

## Referințe PC-Games: ADVENTURE

Titlu	Gen	Loc în top	Punctaj
Baldur's Gate	RPG	111	87
Baldur's Gate 2	RPG	3	92
Baphomet's Fluch 2	Adventure	26	85
Blade Runner	Adventure	48	88
Darkstone	RPG	89	83
Diablo 2	RPG	1	91
Discworld Noir	Adventure	62	88
Evil Islands	RPG	70	80
Final Fantasy 8	RPG	31	84
Flucht von Monkey Island	Adventure	6	86
Gabriel Knight 3	Adventure	69	80
Gothic	RPG	NOU	85
Grim Fandango	Adventure	63	91
Icwind Dale	RPG	78	81
Kings Quest 8: Mask of Eternity	Adventure	87	86
Monkey Island 3	Adventure	27	88
Nox	RPG	65	82
Planescape Torment	RPG	66	84
Ultima: Ascension	RPG	103	85
Vampire: The Masquerade	RPG	106	86

# ADVENTURE

## HIGHLIGHTS

PAGINA

147 Classics: Might &amp; Magic 8

147 Classics: Nox

147 Classics: Soulbringer

144 The Mystery of Druids

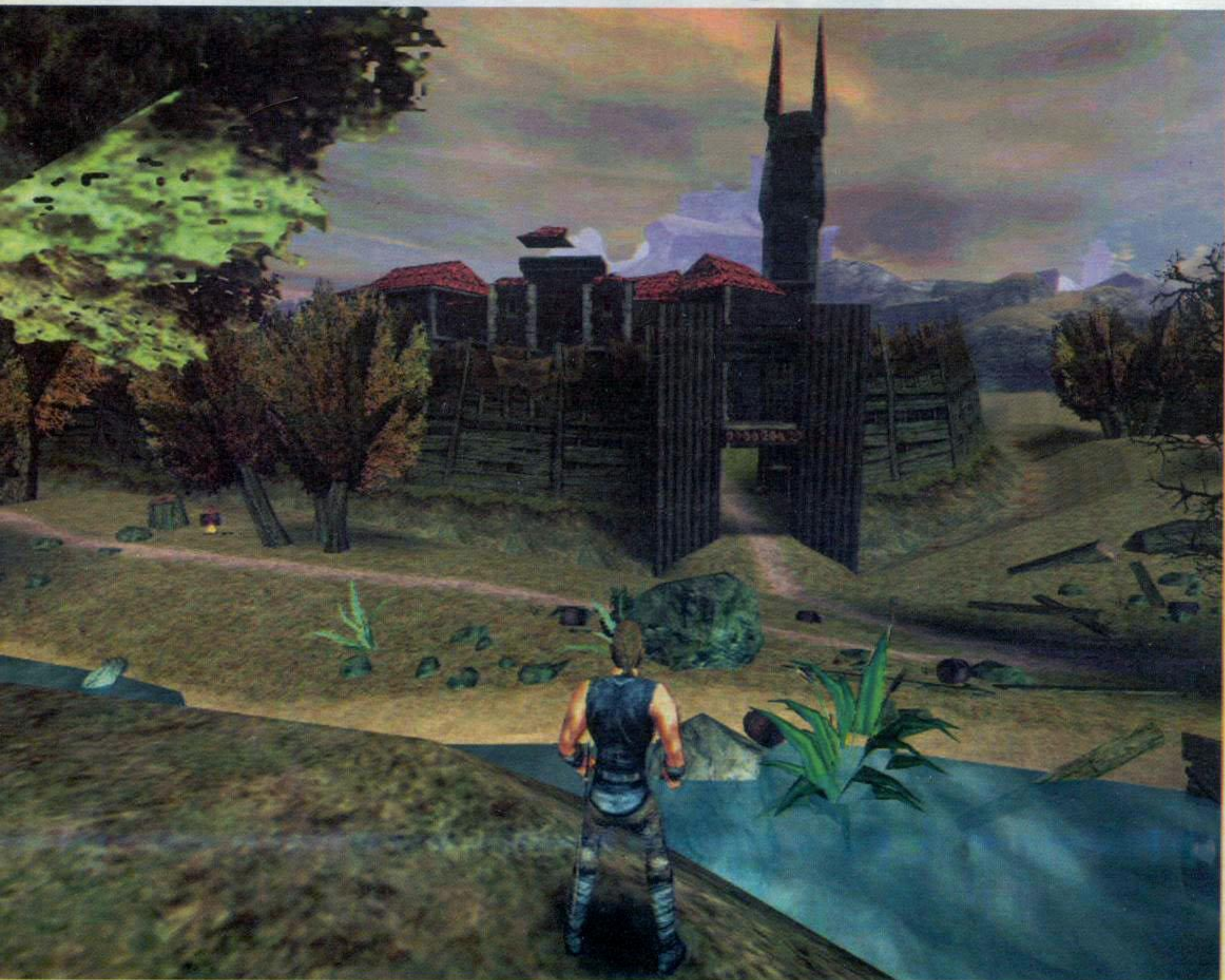
140 Gothic

146 Necronomicon

146 The Ward



# Gothic



**Gothic** este un RPG substanțial și prezintă, într-o grafică fantastică, povestiri din vechile lumi germanice; în ciuda celor trei ani necesari procesului de producție, poate înfrunta cu succes concurența internațională.

**C**u toate că orcii sunt cunoscuți ca un popor săcâitor, ei rămân cap de serie în preferințele programatorilor când e vorba să desemneze pe cineva care să-i chinuiască pe oameni. Când apar băieții răi, garda elvețiană are subite migrene. Astfel că vă rămâne prea puțin timp să vă ocupați de mici găinării. În **Gothic**, răufăcătorii sunt închiși într-o închisoare magică, fiind blestemați

să-și petreacă restul vieții între zidurile negre și să practice munca silnică. Jucătorul aterizează exact în această cloacă de mari dimensiuni. Încleștați-vă pumnii, ascuțiți spada ruginită și pregătiți-vă de luptă; într-o mână mouse-ul, într-alta tastatura și începeți căsăpirea. Primii pași nu sunt însă deloc ușori. Până să vă obișnuiți cu directa de dreapta și cu morala de duzină, aveți ceva de tras. Aproape la



**PIESA DE BAZĂ**

Sfera de foc nu poate lipsi din nici un RPG.

**ARTĂ 100%**

Arhitectura interioarelor din don joane este la fel de complexă ca și în celelalte imagini.

**IQ ARTIFICIAL**

Personajele își trăiesc viața personală și de aceea nu se știe niciodată pe unde le puteți întâlni.

**STĂNGACI**

Eroul nostru nu e încă inițiat în tainele scrimei și de aceea ține spada cu ambele mâini.

fiecare colț stă câte o creatură care vă întâmpină cu priviri tăioase și cuvinte de ocară și ar trebui să vă dați seama că nu sunteți prea bine văzut. Cu ajutorul funcționii multiple choice, puteți alege un răspuns din lista ce vă este pusă la dispoziție, pentru ca astfel să dirijați cursul dialogului. Reacionând cu cinismul tipic întâlnit în *Fallout*, puteți fi sigur că nu veți duce lipsă de dușmani. Dacă adaptați însă replicile

la situație, primiți ca mulțumire quest-uri ce aduc puncte de experiență în cazul unei soluționări pozitive și au un efect mai mult sau mai puțin pozitiv asupra renumelui dumneavoastră. Caracterele conduse de program au prostul obicei de a declama sus și tare că "tabăra noastră este cea mai bună" și de aceea nu e bine să aplecați urechea doar la vorbele celor mai buni dintre ei. Datorită marii libertăți de

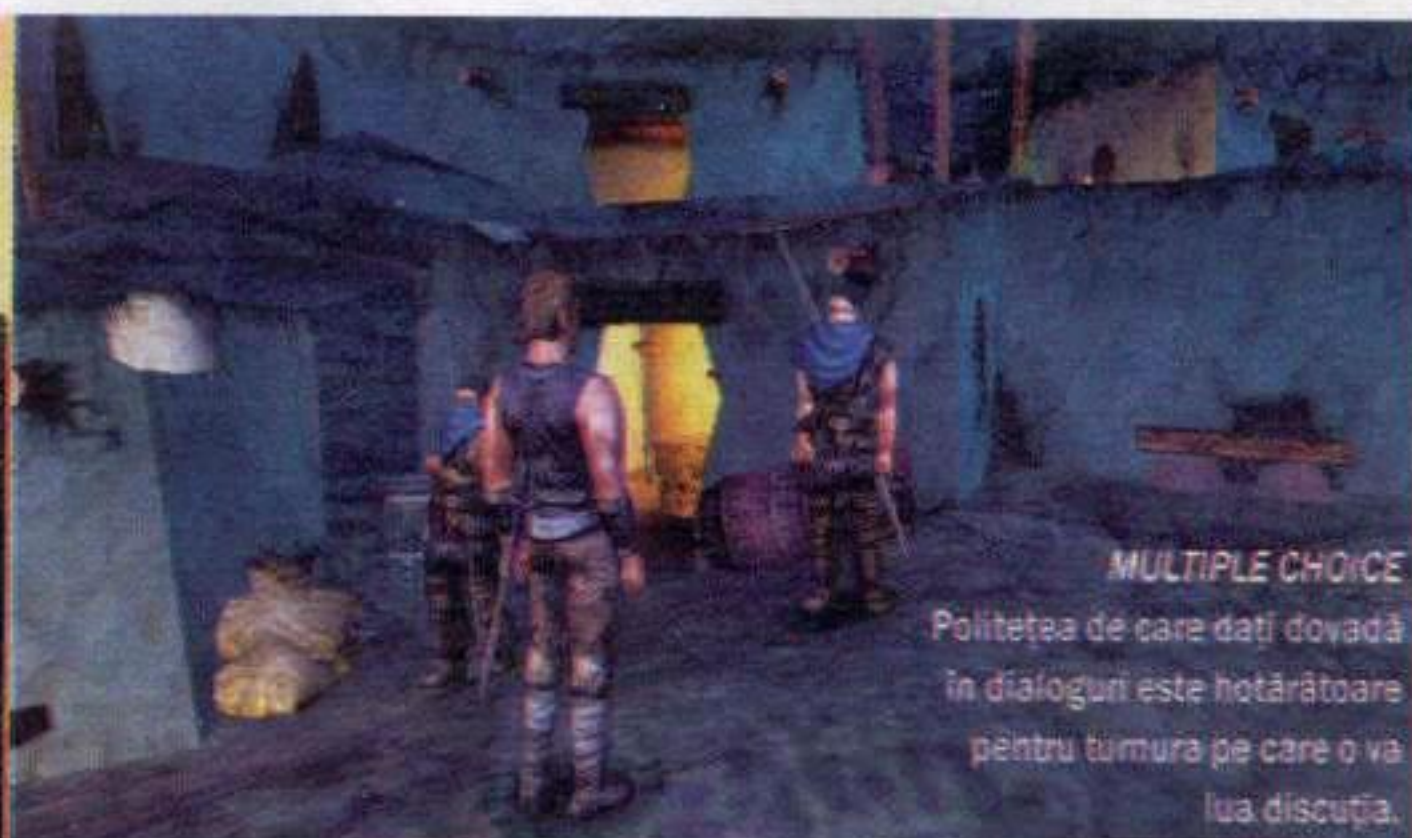
decizie, a misiunilor și informațiilor înșelătoare în fața cărora sunt puși jucătorii chiar de la început, clarvăzătorilor într-ale jocului li se întunecă perspectiva. Noroc cu jurnalul, care vă ajută cât de cât să vă orientați în nenumăratele misiuni. Acestea variază de la transportarea unor obiecte și până la uciderea anumitor personaje. Cine lucrează pe post de curier sau mercenar pentru tabăra

potrivită își face rapid un bun renume. Pe urmă puteți chiar să vă alăturați uneia din cele trei mari părți combatante. Odată ajuns membru al unei bresle, vi se deschid noi perspective, de aici rezultând un plus de variație: dacă până acum mânuiți spada, buzduganul sau arcu și săgeata, veți fi acum inițiat și în tainele magiei. O dată ajuns mag, vă puteți lichida adversarii folosindu-vă de





**METEO**  
Diferitele efectele speciale nu au scăpat programatorilor, de exemplu ciclul zi - noapte.



**MULTIPLE CHOICE**

Politețea de care dați dovadă în dialoguri este hotărâtoare pentru turmura pe care o va lua discuția.



**NO ENTRY**

Pentru a pătrunde în acest burg, trebuie mai întâi să deveniți membru al corpului de gardă.

fulgere, sfere de foc și raze de gheață, toate beneficiind de un suport grafic pastelat, iar contravaloarea acestor servicii se achită în moneda de plată - mana. În plus, spell-urile cu efect curativ înlătură nevoia elixirurilor vindecătoare, iar teleportarea vă scutește de umblatul aiurea pe drumuri. Psionicul poate

influența adversarul chiar și prin telepatie, îi poate determina la sinucidere și să-și doneze întreg avutul. Pentru a ajunge aici însă, veți transpira în multe încrucișări de spadă, răcanul dumneavoastră atacă în sistem real time, folosind trei combinații de atac diferite. Cheia succesului constă în a aplica

SYSTEM:	LOW END			STANDARD				HIGH END			
	Pentium II 300 64 MB Software	Pentium II 300 64 MB Riva TNT	Duron 600 128 MB Matrox G 400	Pentium II 400 128 MB Voodoo2	Celeron 450 128 MB Voodoo3	Pentium III 500 128 MB Voodoo3	Pentium III 700 128 MB Riva TNT2	Pentium III 933 256 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB GeForce2 MX	Pentium III 933 128 MB GeForce2
BENCHMARK:	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.											
640x480 max.											
800x600 min.											
800x600 max.											
1.024x768 min.											
1.024x768 max.											
<div> <div>MINIMAL DETAILS</div> <div> <p>Reduceți coeficientul calitativ al texturilor și dezactivați efectele meteo practic nefolositoare, astfel veți optimiza calitatea rezoluției. În schimb, nu vă recomandăm să umblați la perspectivă, deoarece riscați să vă pierdeți orientarea.</p> </div> </div> <div> <div>MAXIMAL DETAILS</div> <div> <p>Cine are suficientă capacitate hardware, poate tripla distanța vizuală și activa efectele meteo, ajungând să aprecieze adevărata calitate grafică a lui Gothic.</p> </div> </div>											
<div> <div>Legendă</div> <div> <div>Tehnic imposibil</div> <div>Inacceptabil</div> <div>Acceptabil</div> <div>Optim</div> </div> </div>											



## SPLENDOARE GRAFICĂ

Ceea ce se vede în fundal nu are nimic de-a face cu o iluzie optică. Puteți merge pe unde doriți.



## O LUME MAGICĂ

Eroul lovește dușmanii cu fulgere luminoase.



## PIROTEHNIE

Mai târziu veți putea folosi tehnicile magice de atac.

lovitura potrivită la momentul potrivit. În caz contrar, adversarul va prelua repede controlul, iar situația se va complica spre irezolvabil. Duelurile se pot desfășura destul de greoi, dacă doriți să efectuați manevre mai complicate. O dată doborât adversarul, fie că e mort sau doar K.O., îl puteți ușura de toate avuțiile. Jefuirea cadavrelor nu dă întotdeauna rezultate strălucite: dacă unele personaje adună arme valoroase și chiar minereuri valoroase ce folosesc ca mijloc de plată, monștri nu duc cu ei decât o grămadă de vechituri nefolositoare,

care pot fi totuși convertite în lichidități sau energie. Cele mai importante sunt însă punctele de experiență dobândite în urma uciderii unui adversar. După ce ați atins o anumită limită, primiți puncte de ucenicie pe care le puteți da maestrului de la care învățați o anumită specializare. Varietatea posibilităților de formare a unui personaj este foarte mare și contribuie și la realizarea factorului motivațional. Vă puteți specializa în acțiuni de hoție, magie sau în tehnici convenționale de luptă, totul depinzând doar de

dumneavoastră. Scopul urmărit și realizat chiar foarte bine de **Gothic** este transpunerea cât mai acurată a unei cerințe clasice a genului RPG: preluarea unui personaj șubred și plasarea acestuia pe un drum presărat cu lauri. Începeți prin a vă împiedica la tot pasul de propria spadă, ca mai apoi să accedeți la arme elegante, cu o dublă putere de distrugere.

MIHELE HORIA

## OPINII

RÜDIGER STEIDLE



**Gothic** este un adevărat Eldorado al RPG-iștilor, cercetătorilor și aventurierilor. La fel de bun ar fi putut fi și *Ultima 9*.

Mi s-a luat o piatră de pe inimă: în ciuda enormei presiuni a timpului, cei de la Piranha Bytes au reușit să rectifice controlul deficitar din preview version. Cu ajutorul interfeței mouse, totul devine o reală plăcere. Lumea din **Gothic** este cu adevărat gigantică. Trăiește și respiră propria viață și mă lasă pe mine în schimb să-mi văd de treaba mea. Peste tot găsiți noi quest-uri și provocări ce trebuiesc soluționate. Cine se concentrează exclusiv asupra personajului și nu urmărește firul story-ului are mult de pierdut. Chiar dacă am parcurs toate fazele, voi juca **Gothic** și pentru a doua oară, pentru a fi sigur că nu mi-a scăpat nimic. Și probabil apare până atunci și patch-ul care să înlăture unele bug-uri și să corijeze anumite lipsuri ale AI-lui advers.

PUNCTAJ  
**Gothic**

PRODUCĂTOR Piranha Bytes  
DISTRIBUTOR Egmont Interactive

PREȚ Cca. 30 USD  
TERMEN 15 martie 2001

NECESAR Pentium II 400  
128 MB RAM  
HD: 1.000 MB  
RECOMANDAT Pentium III 800  
256 MB RAM  
HD: 1.000 MB

SUPORT Direct3D  
Volan  
Joystick  
OpenGL  
Gamepad  
Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC -  
Internet -  
1 jucător / pachet

GRAFICĂ 80%

Animatii bune, detalii excelente

SUNET 80%

Muzică excelentă, sunet bun

CONTROL 70%

Foarte confortabil, dar necesită exercițiu

MULTIPLAYER -%

Nu se poate defini

85

OPINII  
THOMAS WEISS

Timpul lung de încărcare, satisfacția de scurtă durată și extraordinara grafică...

Jos pălăria! În ciuda celor trei ani necesari producerii jocului, din punct de vedere grafic îndeplinește cerințele prezentului, având una din cele mai bune grafici RPG văzute vreodată de monitorul meu. Arealurile sunt gigantice, așezările și orașele se întrepătrund, părând foarte reale, datorită texturilor excelent realizate și a opulentului efect zi noapte. Aceasta însă afectează din păcate cursivitatea jocului: cine nu are suficient spațiu de memorie e sfătuit să se înarmeze cu răbdare și tutun în vederea timpilor de încărcare cărora trebuie să le facă față. Oricum, se compensează prin nenumăratele quest-uri și libertăți permise jucătorului, dând impresia de nelinearitate jocului. Eu sunt singurul care hotărăște dacă lupt de partea bandiților sau mă alătur forțelor Binelui, dacă vreau să fiu un sălbatic barbar sau un mag plâpând. Asta înseamnă RPG!



# The Mystery of the Druids

Pentru a dezlega  
secretul  
druizilor,  
trimiteți-l pe  
teren pe  
detectivul  
particular Brat  
Halligan în  
manieră  
point & click.

**E**xistă o lege nescrisă, care spune că escrocii care se opun eroilor noștri sunt un lucru necesar într-un joc de aventură. Amicul nostru în treni, Brent Halligan, are mutra tipică a unui pământău gata să se arunce cu capul înainte în vâltoarea evenimentelor. Cinicul detectiv Scotland Yard e pus în fața celui mai dificil caz din cariera sa: trebuie să lămurească o serie de crime groaznice, care au avut loc pe teritoriul Angliei. După cum se

poate înțelege din titlu, în spatele evenimentelor se ascunde o sectă de druizi. Misterul se dezleagă în sistem puzzle: combinați elemente, păcăliți personaje și rezolvați șarade. Pentru puțin timp intrați în rolul unei savante care are obiceiul de a înlătura orice intermediar, pentru a trage spuza pe propria prăjitură. Mai apoi trebuie să faceți o călătorie în trecut, pentru a schimba cursul istoriei. Spre deosebire de modernul *Monkey Island 4*, bazat

pe grafică 3D și controlat prin tastatură, personajul principal al acestui joc se manevrează pe pajiști cam demodate, cu ajutorul mouse-ului. Dialogurile sunt și ele distractive: replicile multiple choice au o puternică încărcătură comică, dar pot fi și extrem de serioase la nevoie, adică un adevărat deliciu pentru jucător.

MIHELE HORIA

## PUNCTAJ The Mystery of the Druids

PRODUCĂTOR  
House of Tales

DISTRIBUTOR  
CDV

PREȚ  
cca. 35 USD

TERMEN  
23/03/2001

NECESAR  
Pentium 200  
32 MB RAM  
HDD: 150 MB

SUFICIENT  
Pentium 2 400  
64 MB RAM  
HDD: 150 MB

### SUPORT

Direct3D  
Volan  
Joystick

OpenGL  
Gamepad  
Force Feedback

### MULTIPLAYER

Single-PC - Network -  
Internet -  
1 Jucător/ pachet

78

## OPINII THOMAS WEISS



Echipa de la House of Tales  
a debutat destul de bine.

Păcat că Brent nu-și desfășoară comica activitate într-un decor superior din punct de vedere tehnic. Așa, trebuie să mă lupt cu incompatibilități grafice pe care nu le pot rezolva decât în mod software; lucrurile merg aici ca pe roate, dar prea-i totul colțuros. Noroc că jocul ca atare reușește să compenseze din plin lipsurile amintite. Story-ul mistic a avut parte de o transpunere excelentă, plină de suspans, dialogurile sunt consistente, variate, așa că nu trebuie să vă temeți de plictiseală. Nici în ceea ce privește șaradele nu aveți de ce vă plânge: majoritatea solicită din plin mintea jucătorului, cu câteva rare excepții, când ajunge un simplu clic.

GRAFICĂ 60%

Rezoluție minimă, în rest O.K.

SUNET 80%

Voci excelente

CONTROL 80%

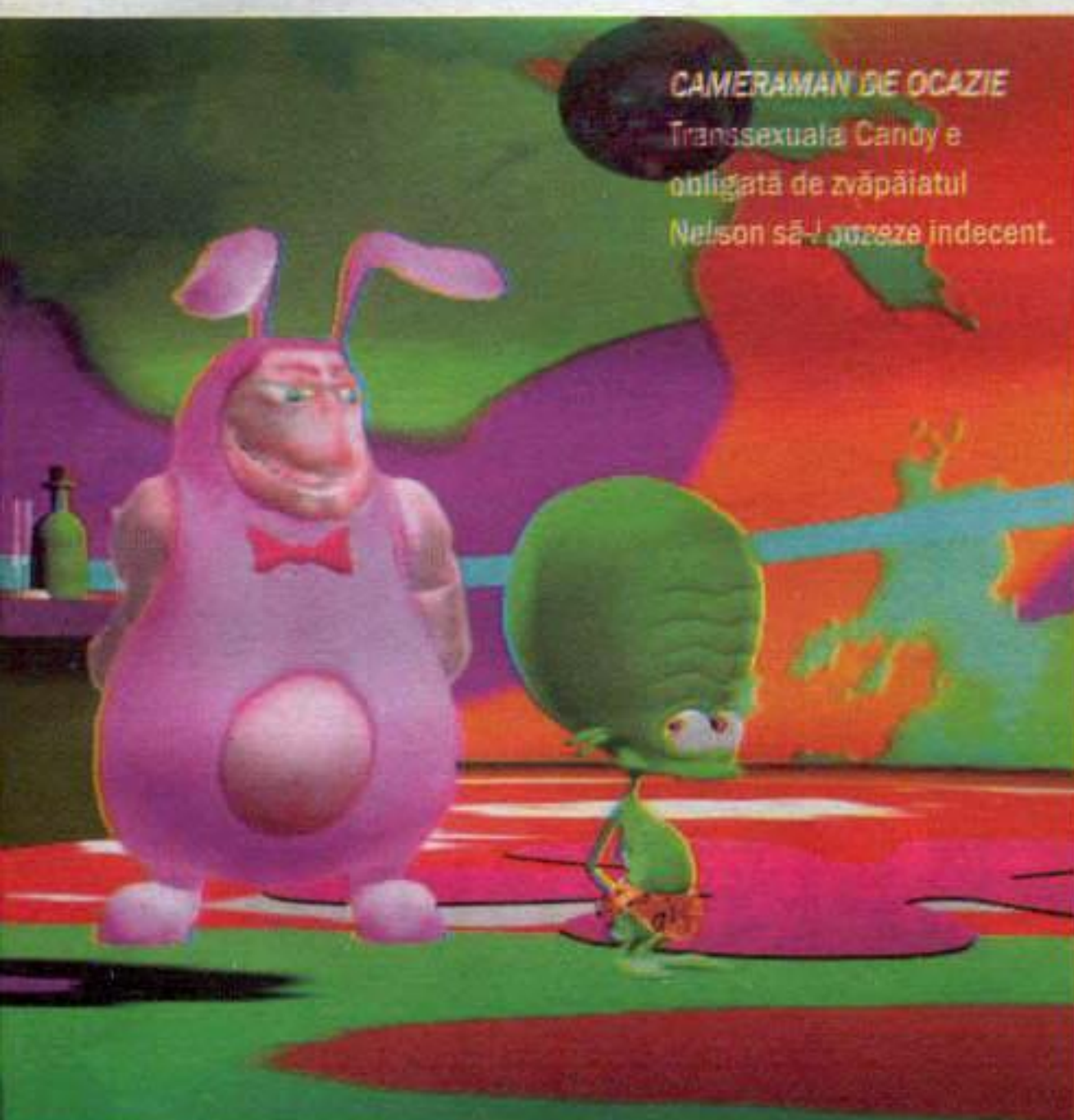
În general, ușor

MULTIPLAYER -%

Imposibil de precizat



# Stupid invaders



**CAMERAMAN DE OCAZIE**  
Transsexuala Candy e obligată de zvâpăiatul Nelson să-și pozeze indecent.



Așteptați aventuri noi? **Stupid Invaders** se adresează fanilor genului adventure

**PROBA DE INCRIMINARE**

Morocănosul meseriaș se folosește în luptă de butelia de gaz.

**I**nveterații fani X-Files sunt aproape de adevăr: extraterestri sunt printre noi. Cinci exemplare mai mult sau mai puțin răsărite din tagma omuleților verzi aruncă forțat ancora pe Planeta Albastră și se stabilesc pentru o vreme între ruinele unei case. Într-una din zile, Etno, înțeleptul tribului, reușește să repare OZN-ul avariât și se pregătesc de decolare. Ca din pământ apare vânătorul de recompense, Boloc, care îi ia

prin surprindere pe omuleți și reușește să congeleze patru dintre ei. Singurul care scapă din raza armei lui Boloc este Bud. Acesta este momentul în care jucătorul își face triumfal intrarea în scenă și participă la acțiunea de evadare a prostuților extraterestri. Spre deosebire de jocurile de aventură actuale, acesta se prezintă în variantă 2D. Personajele sunt create în 3D, dar decorurile sunt bidimensionale. Controlul a fost conceput după anumite

concepte verificate, eroii fiind acționați cu ajutorul comenzilor cursor. Dacă acționați cu cursorul asupra obiectelor manipulabile (hotspots), mâna se va schimba în action-icon-uri ca "dialog" sau "use". Cu ajutorul tastei "space", puteți deschide meniul de inventar în care depozitați obiecte pe care le puteți și combina.

MIHELE HORIA

## PUNCTAJ STUPID INVADERS

**PRODUCĂTOR** Overmax Studio  
**DISTRIBUTOR** Monosit

**PREȚ** Cca. 40 USD  
**TERMEN** A apărut deja

**NECESAR** Pentium II 266  
16 MByte RAM  
HD: 400 MByte  
**RECOMANDAT** Pentium II 350  
64 MByte RAM  
HD: 3 GByte

**SUPORT** Direct3D  
Volan  
Joystick  
OpenGL  
Gamepad  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC ~  
Internet 8  
1 Jucător/pachet

**GRAFICĂ** 70%

Caractere și deconuri concepute cu grijă.

**SUNET** 80%

Muzică greoaie, comentarii potrivite

**CONTROL** 70%

Un inventar cam sec.

**MULTIPLAYER**

Nu există mod multiplayer

78

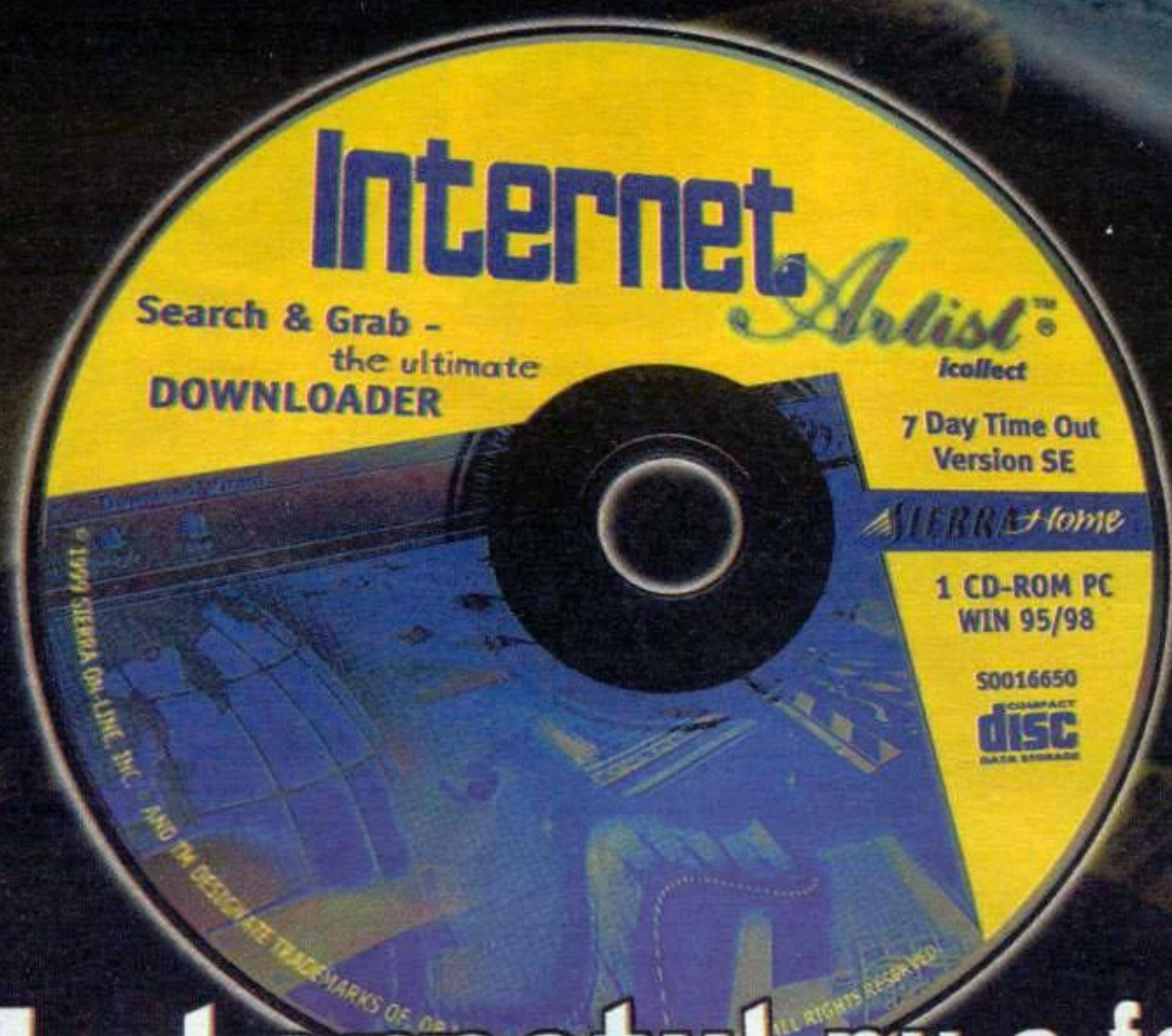
## OPINII SASCHA GLISS



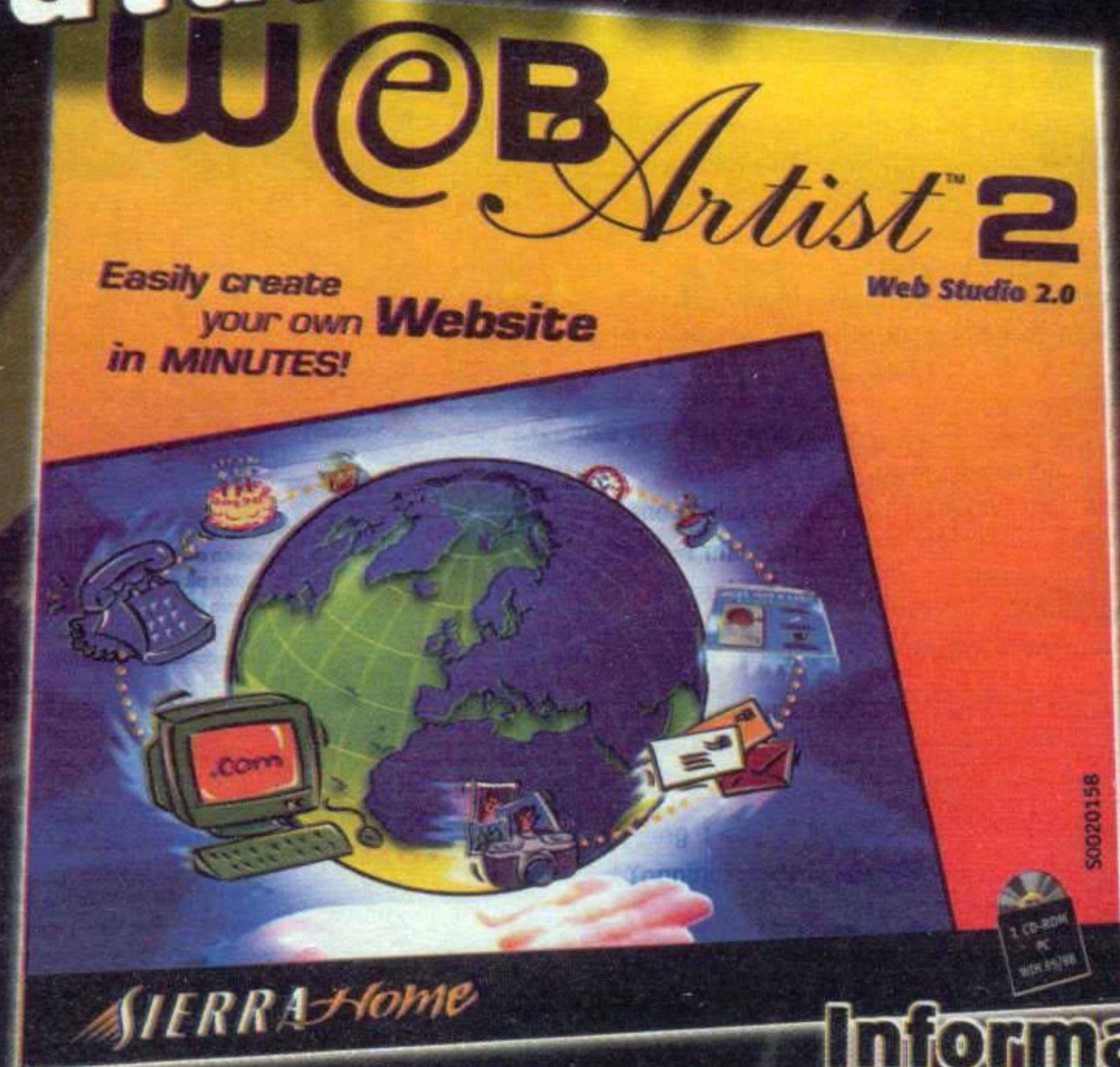
Prea mult umor strică...

Firile rafinate nu vor fi prea satisfăcute de *Stupid Invaders*, dar modul în care este realizată partea artistică îți oferă prilejul să te amuzi la fiecare nivel. Și oricât de mici ar fi aceste greșeli de design, nu poate fi trecută cu vederea lipsa "asigurării de viață" tipică genului. La aceasta se adaugă și nenumăratele șarade, unele de genul "caută hotspot-ul din planul întunecat", altele însă nu sunt atât de logice și reprezintă o provocare chiar și pentru inițiați.





**Internetul nu a fost niciodată  
atât de aproape**



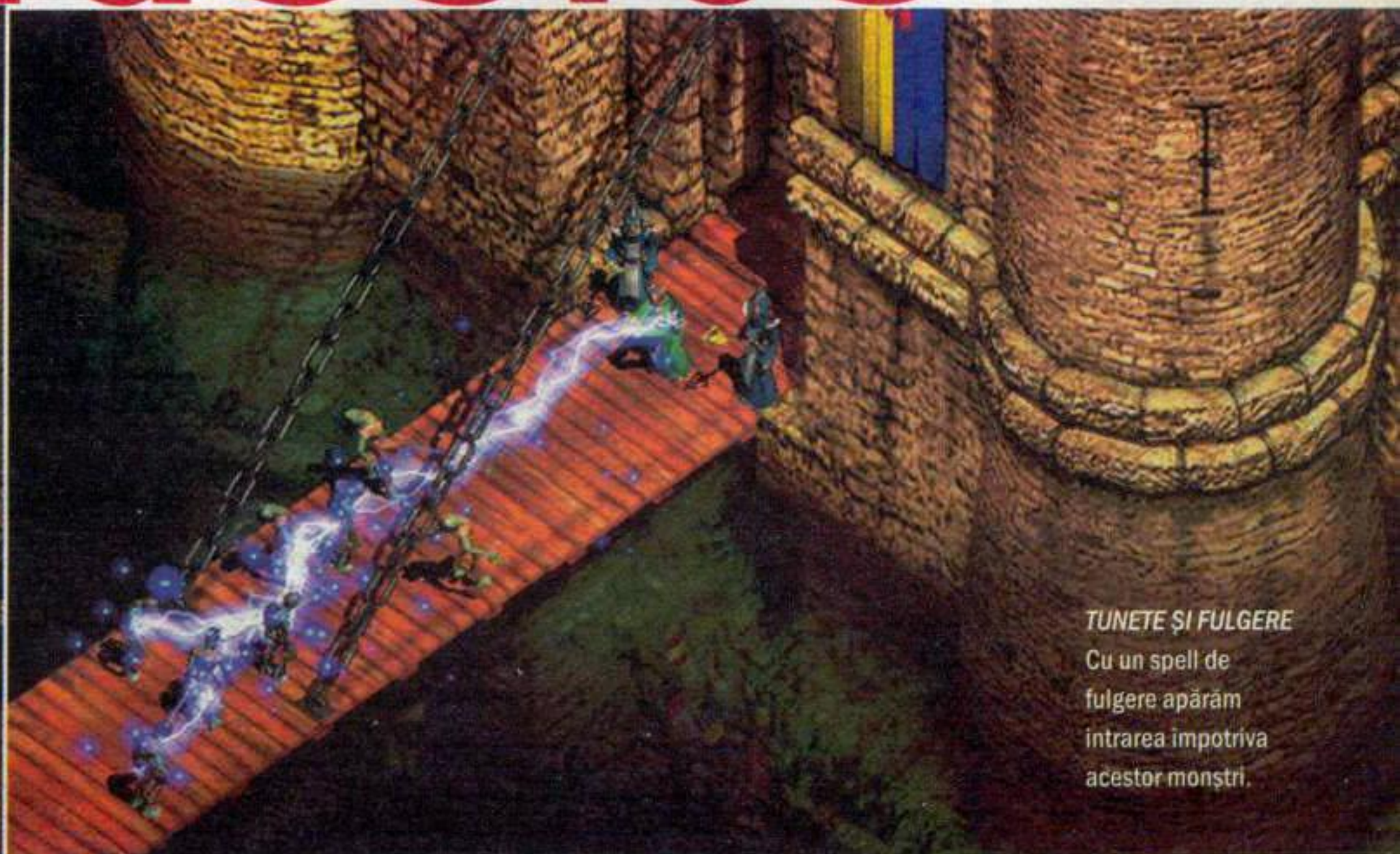
**Informații la:  
tel. 059-479.661**



# Classics



**LA CĂLDURICĂ**  
Magicianul nostru  
are un spell de foc.



**TUNETE ȘI FULGERE**  
Cu un spell de  
fulgere apărăm  
intrarea împotriva  
acestor monștri.

## Nox

O dată cu apariția lui **Diablo 2**, concurența a intrat în vacanță. Din păcate, la fel s-a întâmplat și cu Westwood.

**V**răjitoarea Hecubah, cu domiciliul în lumea întinericului, se ocupă de experiențe neortodoxe; una din acestea eșuează, iar ca urmare a unei reacții în lanț se deschide un portal spre lumea noastră. Mai concret, portalul interdimensional se deschide exact lângă rulota lui Jack, un pierde-vară, și-l teleportează pe lumea cealaltă. Acesta, nemaisuportând lipsa berii și a canapelei, vrea să se întoarcă repede acasă.

Singura problemă e că pentru a pleca trebuie s-o ucidă pe Hecubah. Story-ul lui **Nox** amintește mult de un test de capă și spadă, strâns legat de mai seriosul **Diablo 2**. Dintr-o perspectivă ușor înclinată, preluați controlul asupra eroului principal, pe care-l purtați prin labirinturi și codri, râuri împietrite de lavă și dealuri aride. La fiecare trei pași, trebuie să decapitați un monstru, iar puterea lui Jack crește, găsește arme mai bune, echi-

pament și aur. La sfârșit, acest pierde-vară ajunge chiar cavaler, mag sau mare preot. Tevatura poate continua în alte cinci moduri multiplayer, care pot face concurență chiar renumitului Battle.net. Numai datorită gradului redus de complexitate și a sistemului subdezvoltat de evoluție a caracterului, **Nox** are de pierdut în fața marelui hit PC. Chiar de aceea trebuie cumpărat, jucat și îndrăgit.

PC CD-ROM

EA  
CLASSICS

### Știați că...

- ...povestirea story-ului de fond începe chiar în timpul instalării?
- ...pe home-page-ul Westwood sunt pregătite hărți și add-on-uri pentru download gratuit?
- ...Nox are o mulțime de multiplayer, de exemplu, DeathMatch și Capture de Flag?

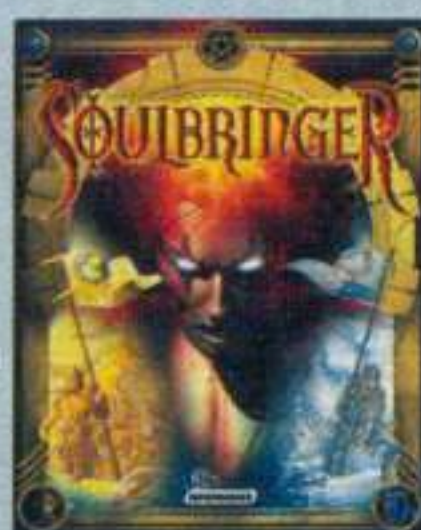
## Bun & leftin

### Might & Magic 8



**F**aptul că producătorii au avut tupeul să ceară și bani pentru acest "joc" este incredibil: grafica înseamnă o baltă colorată, story-ul un puzzle de întâmplări similare. Bonus-ul este ceva mai reușit; multitudinea posibilităților de construcție a figurilor poate fi considerată chiar un plus.

### Soulbringer



**I**nter-un decor fantastic și întunecos, sunteți pus în fața unui sextet de zei. Mixajul de acțiune și RPG are un story plin de suspans și triumfă cu spell-uri apocaliptice. Mai puțin spectaculoase sunt controlul și modalitatea de redare a decorurilor.





*Ofertă specială de postere.*

*Tipar pe hârtie de bună calitate.*

Plata se va face ONLINE.  
Prețul este de 49.900 lei, excluse  
cheltuielile de expediție.  
Comenzile se primesc la  
tel/fax: 059-479661,  
e-mail: [pamgrup@rdsor.ro](mailto:pamgrup@rdsor.ro)  
de luni până vineri între orele 9-17.

*\* livrarea după efectuarea plății*



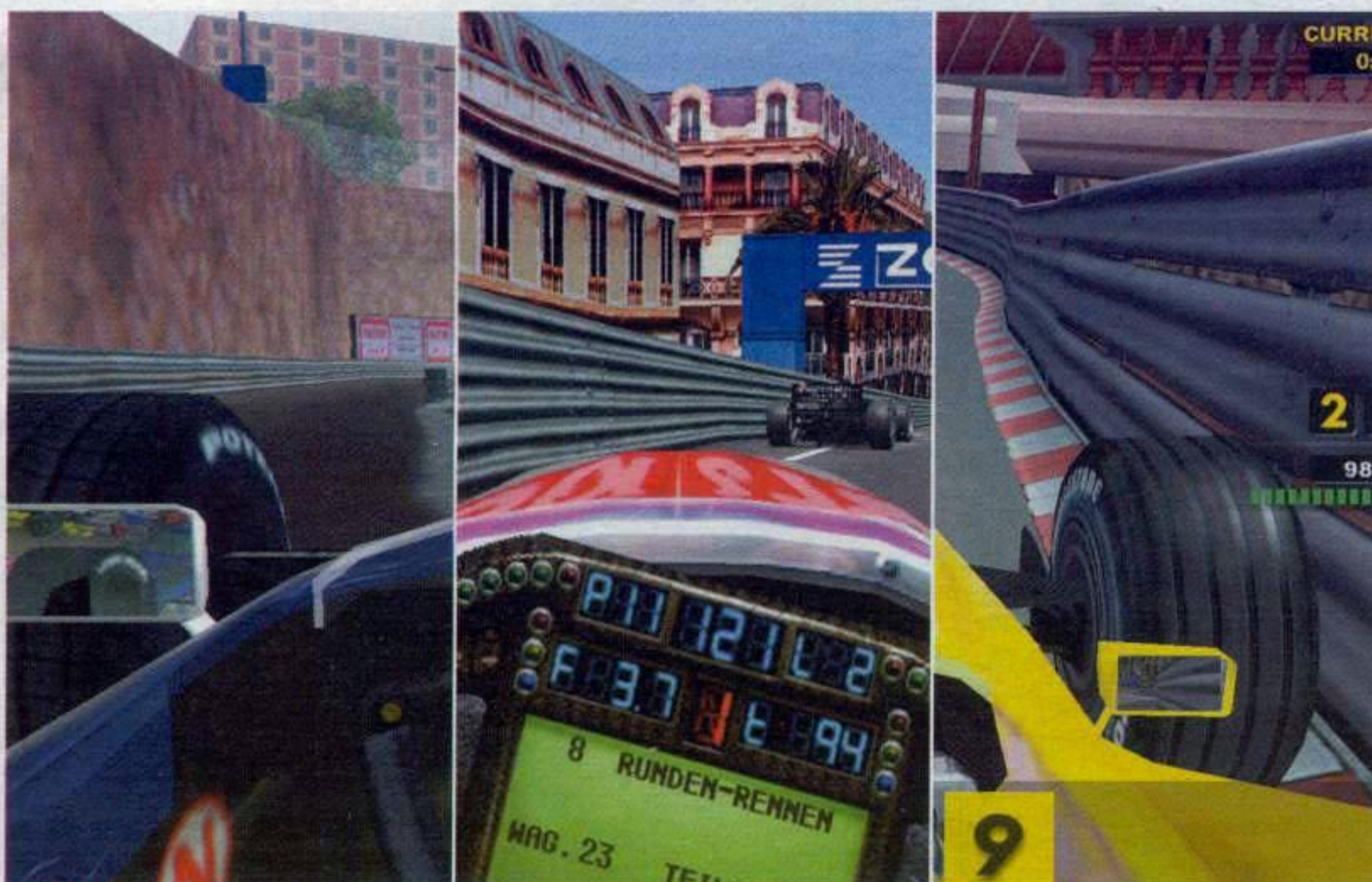
# Showdown in Monaco

În sfârșit, a sosit momentul: la startul noului sezon se prezintă și Ubi Soft cu mult lăudatul **F1 Racing Championship**. Dacă până nu de mult se putea anticipa în linii mari oferta de jocuri de curse ce urma să iasă pe piață, aproape toți producătorii renu- miți scot mai nou pe piață bolizi digitali. În testul nostru veți putea urmări strategia pe care a

adoptat-o producătorul francez, nou în domeniu, împotriva concurenței deja experimentate, EA Sports sau Microprose. De data aceasta v-am oferit și un bonus: specialiștii noștri în chestii video au pregătit un material filmat ce conține acest joc și cele ale concurenței. Cu alte cuvinte, cu ajutorul perspec- tivei video multiplayer veți

vedea în paralel o tură din cursa de la Monaco, desfășurate în **F1 Racing Championship, Grand Prix 3** și **F1 Championship Season 2001**. Prin apăsarea tastei Enter, puteți trece de la un joc la altul pentru a observa plusurile și minusurile celor trei mari rivali.

MIHELE HORIA



**CARE-I MAI TARE?** CD-ul PC Games vă aduce în prim-plan lupta dintre cei trei giganti. Printr-o simplă apăsare de tastă, puteți compara performanțele celor mai bune trei jocuri de F1.

## Referințe PC GAMES: SPORT & CURSE

Titlu	Gen	Locul în top	Punctaj
Colin McRae Rally 2.0	Simulator de raliu	6	87
Driver	Curse	13	90
F1 Racing Championship	Simulator de Formula 1	NOU	90
FIFA 2001	Simulator de fotbal	4	88
Flight Simulator 2000	Simulator de zbor	57	80
Grand Prix 3	Simulator de Formula 1	15	86
Grand Prix Legends	Simulator de curse	77	92
Links 2001	Simulator de golf	71	90
Madden NFL 2001	Simulator de fotbal	64	87
Mercedes-Benz Truck Racing	Curse	88	82
Motocross Madness 2	Motocross	66	84
NBA Live 2001	Simulator de baschet	NOU	89
Need for Speed 4	Curse	21	84
Need for Speed: Porsche	Curse	8	90
NHL 2001	Hochei pe gheață	9	90
Pro Rally 2001	Simulator de raliu	105	86
Superbike 2001	Simulator de motocicletă	107	87
Supreme Snowboarding	Simulator de snowboard	94	84
TOCA 2	Touring car race	102	79
Tony Hawk's Pro Skater 2	Simulator de skateboard	7	84

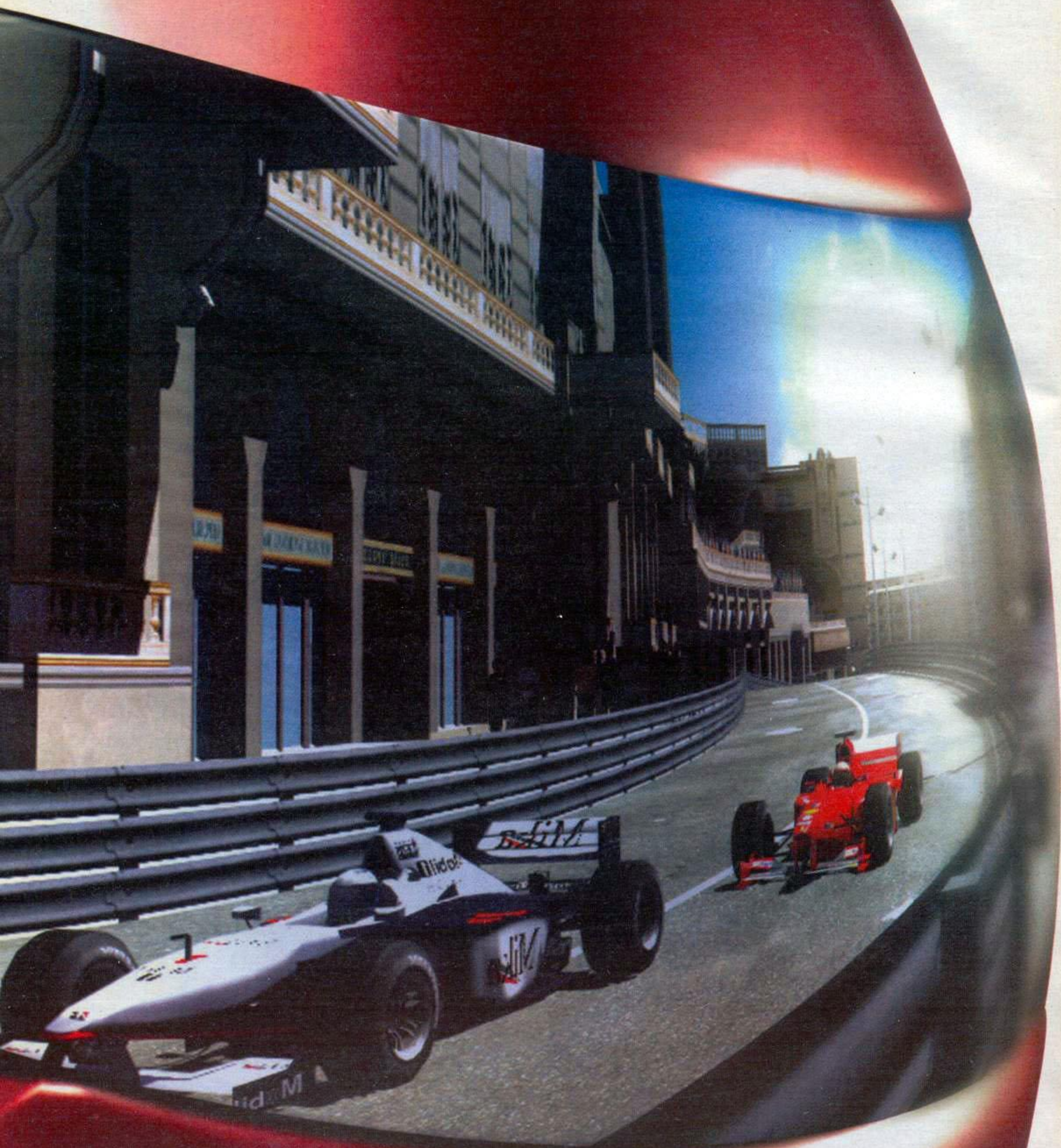
# TEST

Sport | Curse | Simulatoare

## HIGHLIGHTS

- Pagina
- 161 Championship Surfer
  - 163 Classics: Game, Net & Match
  - 163 Classics: Need for Speed 4
  - 163 Classics: Superbike 2000
  - 160 Disney Racing
  - 160 Ducati World
  - 150 F1 Racing Championship
  - 162 NBA Live 2001







# F1 Racing Championship



Iată că a sosit  
și această clipă.

O dată cu  
lansarea lui

**F1 Racing  
Championship,**

Ubi Soft a  
declarat  
deschis sezonul  
de vânătăre la  
**regele genului  
Grand Prix 3.**

**F**anii clasei-rege a sportului cu motor au de ce să se bucure în această lună: aproape concomitent cu startul noului sezon F1, pe 4 martie, cu Marele Premiu de la Melbourne, Ubi Soft și **F1 Racing** se clasează în pole position-ul simulatoarelor de curse.

Încă de la lansarea oficială, jocul a făcut furori, grație graficii impresionante și traseelor reușite, fanilor F1 lăsându-le gura apă. Nu e de mirare; chiar veteranii

jocurilor de F1 au rămas cu gura căscată, când au văzut cursa reconstruită cu ajutorul sistemului GPS. Jocul se bazează pe sezonul '99 și au fost integrate toate cele 16 trasee. Traseul inaugurat atunci în Malaysia, dar și cele clasice, precum Monza și Monte Carlo, au fost măsurate și reconstruite centimetru cu centimetru. La fel de bine reproduse sunt și echipele și piloții ce au participat în acel sezon, iar pilotul canadian Jacques Villeneuve apare cu numele

real, nu ca în versiunile precedente, adică Driver X. Fanaticii reproducerilor perfecte vor fi însă puțin dezamăgiți, căci Mika Salo, finlandezul care i-a înlocuit pe Schumi și Zonta în 1999, nu a fost introdus în program.

Înainte de a încerca să stabiliți noi recorduri de ture și să adunați puncte, trebuie să alegeți unul din cei 22 de piloți și un team. Deoarece **F1 Racing** nu are un carrier mode adevărat, puteți doar să alegeți o poreclă pentru



## PUNTEA DE TESTARE

Fără a fi ajutat de AI, Villeneuve ia curba Serraglio cu o viteză de aproape 120 km/h. Mai jos puteți vedea realizările obținute cu ajutorul unui Expert-AI. Pe ultima poziție sunt realizările obținute cu un AI pentru începători la Monza. Cu un AI cuplat la maxim, atingeți cifra de 340.



preferatul dumneavoastră. Regulile FIA prevăd că în cockpit și în statistici nu poate figura decât numele real al pilotului.

Cine dorește să pătrundă direct în focul luptei alege o cursă rapidă. Veți fi astfel plasat într-o poziție preferențială direct la linia de start. Mai realist este modul

Grand Prix, în care trebuie să parcurgeți cele două antrenamente, calificările și cursa, oferta conținând și un complet F1 de weekend. În campionat veți fi prezent pe toate traseele sezonului '99, putând însă schimba pilotul și cursa după cum doriți.

Pentru a vă antrena pe

anumite trasee, vă puteți folosi de testdrive-mode. Aici sunteți singur pe pistă și puteți testa neconturbat fiecare curbă, linie dreaptă sau șicană. Ultimul mod în **F1 Racing** este modelul de cursă Ghost, unde sunteți singur pe pistă și urmăriți să stabiliți noi recorduri de viteză. Dacă reușiți să stabiliți

un nou record, la start apare o copie transparentă a monopostului dumneavoastră, care face turul pistei până când reușiți să scoateți un timp mai bun. Înainte de a intra în cockpit, vă recomandăm să faceți o verificare la atelierul echipei dumneavoastră. Nu mai constituie o noutate faptul că

**ANATOMIA UNUI CRASH** După o tentativă neinspirată de frânare a lui David Coulthard, ambii rivali rămân fără roți și eleroane.



**PLOUĂ CU PIESE DE SCIMB** Pneul care a explodat zboară către monopostul lui Hakkinen și amenință să scoată din cursă și cea de-a doua mașină McLaren-Mercedes.

**CURSĂ CU OBSTACOLE** Scăpat cu bine de amenințarea pneului zburător, finlandezului nu-i este ușor să evite spoilerul desprins din monopostul coechipierului său. Aceste resturi rămân pe pistă până ce le ridică un arbitru de margine.







#### PRIM AJUTOR

Jordan intră neplanificat la boxe. Mecanicul schimbă automat spoilerul lipsă de la botul monopostului galben.

parametrii de bază ai monopostului pot fi setați liber. Cu toate că setările de cursă sunt bune, tunerii experimentați pot câștiga importante sutimi de secundă, prin corelarea datelor telemetrice cu setările de finețe.

Toate acestea pierd însă din importanță în momentul în care intrați pe pistă. Se vede clar că a meritat efortul re tehnologizării în scopul reconstruirii traseelor. Spre deosebire de alte simulatoare de curse, **F1 Racing** reproduce corect nu doar lățimea pistei, ci chiar și unghiul de înclinație al acesteia. De aceea, trasee ca Spielberg sau Suzuka sunt prezentate mai autentice decât până acum, cu toate șicanele acestora. Pe deasupra, au putut fi integrate perfect și protuberanțele sau adânciturile prezente pe pistă, toate acestea mulțumită sistemului avansat de măsurători. Chiar și impozantele vile ale aristocrației din Monte Carlo sau impozantele acoperișuri ale tribunelor de la Kuala

Lumpur au fost construite pe poligoane de textură, lucru nemaîntâlnit în vreun joc de F1.

La fel se prezintă și bolizii multicolori. Aceștia au fost reconstruiți fidel, până în cele mai mici detalii. Deosebirea dintre echipe nu este exclusiv grafică, programatorii creând pentru fiecare echipă un model de condus propriu, ceea ce înseamnă că în cockpit sunt sesizabile diferențele între motoare și manevrabilitate. De departe se constată supremația celor două echipe de primă mână, Ferrari și McLaren, iar diferența dintre cele două echipe și celelalte participante în campionat este atât de pregnantă, încât simpla alegere a echipei este hotărâtoare în privința gradului de dificultate a simulatorului. Pe lângă acestea, jocul vă oferă și alte opțiuni, prin care puteți optimiza gradul de realitate. În locul clasicelor help-uri (frână, direcție), aveți la dispoziție alte modalități de a face jocul mai accesibil: ABS

#### OPINII FLORIAN STANGL



la uite, Geoff, așa trebuie să arate un simulator F1 care să primească ceva pe la 90! Ubi Soft arată astfel concurenței că se poate și fără licență actuală.

Mă întorc din nou cu gândul la harnicele albinuțe de la Ubi Soft, care au produs această capodoperă. Finețea reacțiilor bolizilor la controlul pilotului o depășește chiar pe cea întâlnită în **Grand Prix 3** și nu are rival decât realitatea însăși. Sentimentele pe care le încerci când intri pe pistă sunt exact cele descrise de piloți: te cam trec fiorii când calci pedala accelerației și demarezi în trombă. Feedback-ul acționează astfel asupra pilotului, creînd acel efect pe care Schumacher îl denușește "popometru", se simte comportamentul monopostului și astfel se poate optimiza controlul. Din punct de vedere grafic și acustic, jocul este la înălțimea așteptărilor, iar **Grand Prix 3** și **F1 2000** n-au decât să pună mâna pe carte.

#### PE PISTĂ

**F1 Racing Championship:** Veni, vidi, vici. Fanii simulatoarelor de curse au acum un nou Dumnezeu: **F1 Racing Championship**. Atuurile de care dispune **Grand Prix 3** sunt structura deschisă a programului și nenumăratele update-uri ce se pot obține de pe Internet. Cu toate că

**F1 Championship Season 2001** dispune de date de ultimă oră, calitativ nu se poate compara GP3 sau **F1 Racing**. Cei ce nu pun un preț atât de mare pe asemănarea cu realitatea ar trebui să se ocupe mai îndeaproape de excelentul **Need for Speed Porsche**.

<b>F1 Racing</b>	90
NFS: Porsche	90
Grand Prix 3	86
F1 Champ. S. 2000	70
Warm Up!	68





**"UNDE DORIȚI  
SĂ MERGEȚI?"**

Producătorii au copiat chiar și detaliile minore, precum marcajul stației taxi din curba Loews.

și corector de inerție. Dacă necesitați un plus de asistență, puteți activa linia ideală, indicatorul de frânare care vă avertizează la momentul potrivit să reduceți viteza. Cu cât culoarea indicatorului este mai întunecată, cu atât mai ridicată este posibilitatea de a ieși involuntar în decor. Ultima opțiune cu care puteți face jocul mai dificil este reglajul în patru trepte la AI advers la care aveți acces. Și la acest capitol, **F1 Racing**

Sfârșitul unei ere? **F1 Racing Championship nu-și permite nici o greșeală gravă** și astfel reușește să depășească **Grand Prix 3** la ieșirea din șicană.

Championship se remarcă în fața concurenței. În modul expert, adversarii dumneavoastră se poartă de parcă ar fi piloți adevărați și urmăresc să vă scoată din competiție.

De aceea trebuie să vă feriți de coliziuni, la fel de des precum trebuie să ocoliți bucățile de caroserie risipite pe traseu în urma unui carambol. Dacă frânați prea

puternic într-o șicană, riscați să produceți un accident. Pentru a vă face o impresie despre calitatea adversarilor, analizați timpii obținuți de aceștia în calificări; versiunea testată de noi a scos la iveală timpi foarte apropiați de cei reali obținuți pe traseele sezonului 1999. La aceasta se adaugă faptul că adversarii AI sunt supuși acelorași legi fizice ca și jucătorul, iar modul de condus este același pentru toată lumea.

Fizica de conducere este

SYSTEM: <b>TEST CENTER</b>	LOW END			STANDARD				HIGH END			
	Pentium II 300 64 MB Software	Pentium II 300 64 MB Riva TNT	Duron 600 128 MB Matrox G 400	Pentium II 400 128 MB Voodoo2	Celeron 450 128 MB Voodoo3	Pentium III 500 128 MB Voodoo3	Pentium III 700 128 MB Riva TNT2	Pentium III 933 256 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB GeForce2 MX	Pentium III 933 128 MB GeForce2
BENCHMARK:	<b>809</b>	<b>1.649</b>	<b>2.309</b>	<b>2.349</b>	<b>2.482</b>	<b>2.509</b>	<b>3.239</b>	<b>4.089</b>	<b>4.159</b>	<b>4.809</b>	<b>6.202</b>
640x480 min.											
640x480 max.											
800x600 min.											
800x600 max.											
1.024x768 min.											
1.024x768 max.											
<div> <div>MINIMAL DETAILS</div> <div> <p>Pentru a optimiza performanțele jocului, reduceți detaliile traseului. Concomitent se va reduce și profunzimea perspectivei. Încercați toate treptele de setare și alegeți-o pe cea optimă. Dacă aveți un sistem mai leneș, folosiți setarea 16-bit-pro-pixel.</p> </div> </div> <div> <div>MAXIMAL DETAILS</div> <div> <p>Detaliile de mare finețe (tribune, efecte speciale de lumini) nu ar trebui activate decât pe un High-End PC. Mai importante sunt detaliile bolzilor, care contribuie mult la asemănarea cu realitatea.</p> </div> </div>											

LEGENDĂ:   Tehnic imposibil   Inacceptabil   Acceptabil   Optim





## VREME DE BEȚIE

Starturile pe ploaie solicită la maxim nervii piloților. Datorită tracțiunii îngreunate și a stropilor improșcați de pneurile monoposturilor, se impune atenție maximă.

piesa de rezistență a **F1 Racing Championship**. E vorba despre o tehnică complet revoluționară, iar din engine-ul predecesor nu a mai rămas practic nimic. În confruntarea directă cu marele rival, **Grand Prix 3**, am observat că bolizii se comportă excelent, dacă nu se depășește limita de 95% din potențialul acestora. Cine vrea să treacă peste acest plafon, pentru a scoate totul din caii-putere proprii, trebuie să aibă o mână fină și o talpă ușoară. Mai mult decât atât, inginerii de curse care au contribuit la realizarea jocului au confir-

mat faptul că totul respectă pe cât posibil realitatea.

Condițiile meteo sunt foarte schimbătoare având mare efect asupra controlului. Ploaia, de exemplu, vă va solicita la maxim priceperea ca pilot. Meniul acestei opțiuni dispune de patru trepte: însoțit, cer acoperit, ploios și instabil. Cei ce iubesc hazardul pot alege această ultimă modalitate de joc, iar echipa de la boxe se va ocupa automat de alegerea pneurilor potrivite. Dacă totuși vremea se strică brusc în timpul unei curse, e bine să faceți o intrare

neprogramată la standuri, pentru a trece pe cauciucuri de ploaie.

Chiar și în modul multiplayer, treptele de dificultate pot fi liber programate, în ceea ce privește asemănarea cu realitatea. Pe lângă dueluri în spleet mode, în rețea puteți porni o cursă contra a 21 de alți piloți. Aici este host-ul cel care decide numărul maxim de help-uri permis și astfel se creează condiții egale pentru toți competitorii. Prin Internet nu se pot desfășura partide de F1; nu e vorba de o scăpare a producătorului,

ci de o interdicție a regulamentului FIA care nu permite dotarea acestui tip de simulatoare cu această opțiune.

MIHELE HORIA

## OPINII SASCHA GLISS



Schimbul de locuri  
s-a efectuat:  
**F1 Racing  
Championship**  
a detronat fără discuții  
**Grand Prix 3**.

Pole-position pentru Ubi Soft! După o lipsă de aproape trei ani de zile, producătorul francez se întoarce glorios în lumea virtuală a F1. Pe lângă excelenta transpunere grafică, jocul impresionează prin realismul de care dă dovadă simulatorul și IQ-ul adversarilor. Monoposturile sunt controlabile chiar depășind granițele randamentului normal, dar dacă pomiți de pe ultimele locuri ale grilei de start, aveți nevoie de ceva pricepere în ale șofatului. La fel de reușite sunt help-urile (ABS și corectorul de inerție), care pot fi setate liber.

Spre deosebire de help-urile brute oferite până acum de **Grand Prix 3**, cele din **F1 Racing Championship** nu preiau controlul asupra bolidului. Chiar dacă datele folosite sunt cele din sezonul '99, inovațiile clare aduse de francezi în domeniile tehnice și gameplay compensează pe de-a-ntregul acest fapt. Singurul lucru care supără este lipsa unui mod multiplayer pe Internet. În rest, cea de-a treia generație **F1 Racing** lasă în urmă cu un tur de pistă concurența.

## PUNCTAJ F1 Racing Championship

PRODUCĂTOR Ubi Soft  
DISTRIBUTOR Video Systems

PREȚ cca. 40 USD  
TERMEN 15/03/2001

NECESAR  
Pentium II 300  
64 MB RAM  
HDD: 46 MB  
RECOMANDAT  
Pentium III 600  
128 MB RAM  
HDD: 600 MB

SUPORT  
Direct3D  
Volan  
Joystick  
OpenGL  
Gamepad  
Force Feedback

MULTIPLAYER  
Single-PC 2  
Internet -  
2 jucători / pachet

GRAFICĂ 90%

Trasee și monoposturi excelent reproduse.

SUNET 80%

Motoare gălăgioase, legătură decentă cu boxele.

CONTROL 80%

Bun, chiar și pe tastatură.

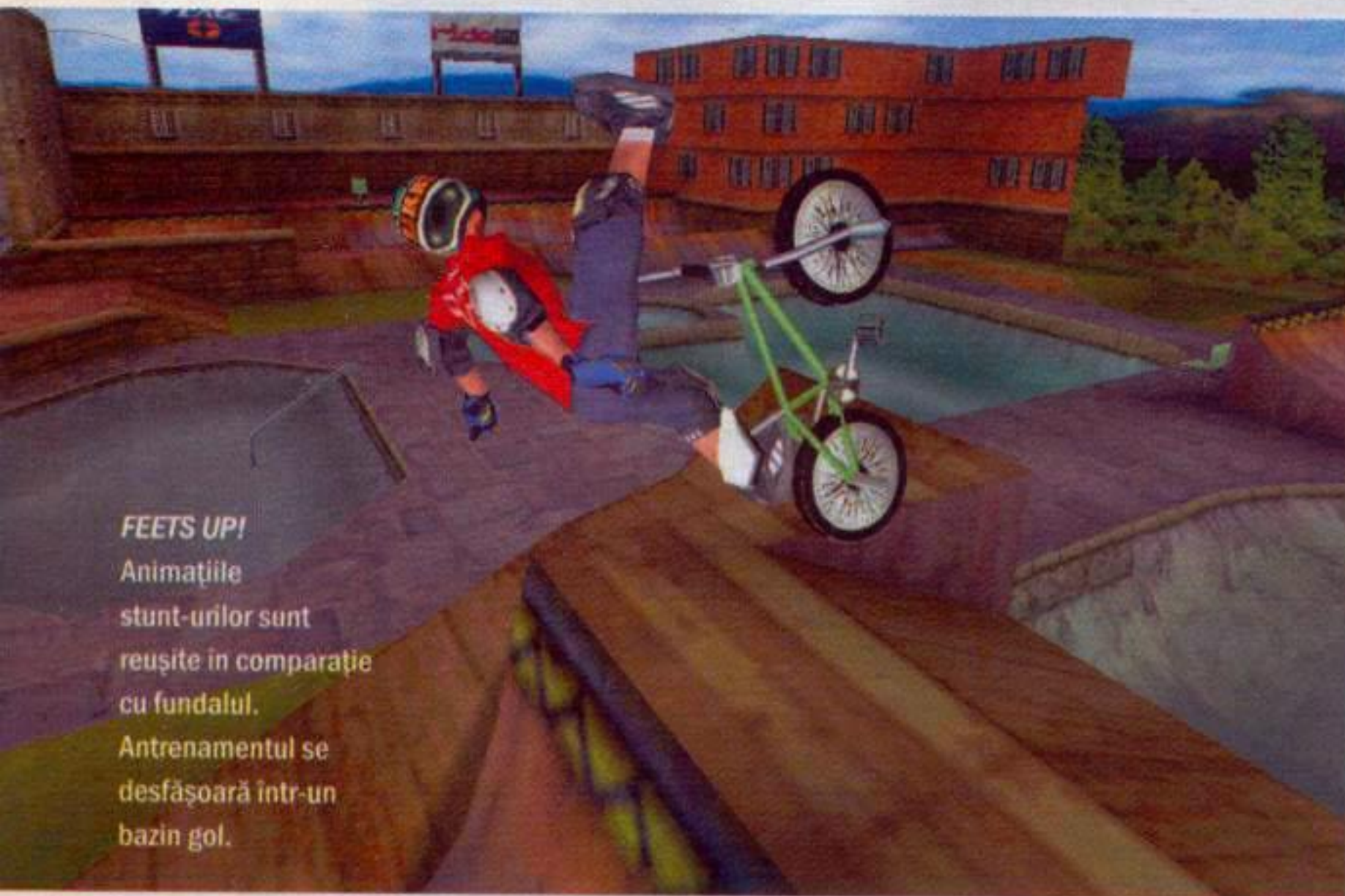
MULTIPLAYER 80%

Nu funcționează pe Internet.

90



# Dave Mirra Freestyle BMX



FEETS UP!

Animațiile stunt-unilor sunt reușite în comparație cu fundalul. Antrenamentul se desfășoară într-un bazin gol.



INTACT

După efectuarea escapadelor periculoase, ciclistul verifică din când în când starea roților.

Pe urmele legendei **BMX Dave Mirra**, efectuați riscante cascadorii pe șaua unei biciclete pe măsură

**C**are este liantul dintre Dave Mirra și Tomy Hawk? Ambii sunt puncte de referință ale funsport, reușind prin cascadoriile lor să smulgă adulația publicului și a concurenței. În timp ce Tony Hawk riscă totul la bordul unui skateboard, Dave Mirra preferă un BMX freestyle. Iată misiunea pe care o aveți de îndeplinit: în competiție cu cei mai buni acrobați BMX, trebuie să dovediti că știți face mai multe chestii decât să rulați frumos pe pistă, claxonând pietonii neatenți. Noroc că totul se desfășoară într-un spațiu virtual, căci acțiunile în care vă lansați nebunește gen tailwhip,

lipslide sau disaster ar atrage oricărui ciclist normal o interdicție la pedalat, dacă nu ceva mai grav. Cascadoriile unice se pot combina după bunul plac, astfel asigurându-se variația jocului prin nu mai puțin de 1.300 de "tumbe". Pretențiile sunt diferențiate în funcție de traseul și modul de joc accesat: în timp ce în Half-Pipe trebuie să obțineți cât mai multe puncte prin executarea diferitelor combinații, parcurgerea traseelor pe bicicletă necesită efectuarea unor execuții obligatorii. Astfel, într-un interval de timp determinat trebuie să săriți peste obstacole sau să ajungeți la anumite repere de traseu.

Se recomandă să folosiți un gamepad bine dotat, pentru a putea accesa confortabil toate comenzile. Chiar și așa, aveți nevoie de câteva ture de probă, deoarece coeficientul de dificultate este de la început destul de ridicat. Abia când veți ajunge să visați doar BMX-uri, veți fi în stare să ajungeți cu succes la sfârșitul traseului și astfel să accesați echipament, biciclete și trasee noi. Ceea ce lasă de dorit este grafica: dacă animațiile acrobaților de pixeli se desfășoară pe de-a-ntregul normal, decorul este trist, iar texturile sunt palide și din topor. Pe lângă aceasta, mai apar și greșeli de clipping, dar fondul muzical e asigurat de nume sonore - Cypress Hill, Pennywise sau Deftones.

MIHELE HORIA

## OPINII GEORG VALTIN



În ciuda punctului slab care este grafica, am devenit fan BMX.

Cine ar fi crezut că tocmai acest joc va declanșa în mine clasicul îndemn "nu renunța niciodată". Chiar dacă la început pare imposibil, cu timpul veți avea succese ce vă vor determina la alte încercări. La aceasta se adaugă și soundtrack-ul reușit, care nu plictisește nici chiar după efectuarea celui de-al zecelea parcurs.

## PUNCTAJ Dave Mirra Freestyle BMX

PRODUCĂTOR DISTRIBUITOR  
Z-Axis Acclaim

PREȚ TERMEN  
Cca. 35 USD A apărut deja

NECESAR RECOMANDAT  
Pentium 200 Pentium II 300  
32 MB RAM 64 MB RAM  
HD: 270 MB HD: 300 MB

SUPORT  
Direct3D OpenGL  
Volan Gamepad  
Joystick Force Feedback

MULTIPLAYER  
Single-PC 1 Network -  
Internet -  
1 CD/pachet

GRAFICĂ 70%  
Animație O.K., mai puțin decorul și texturile.

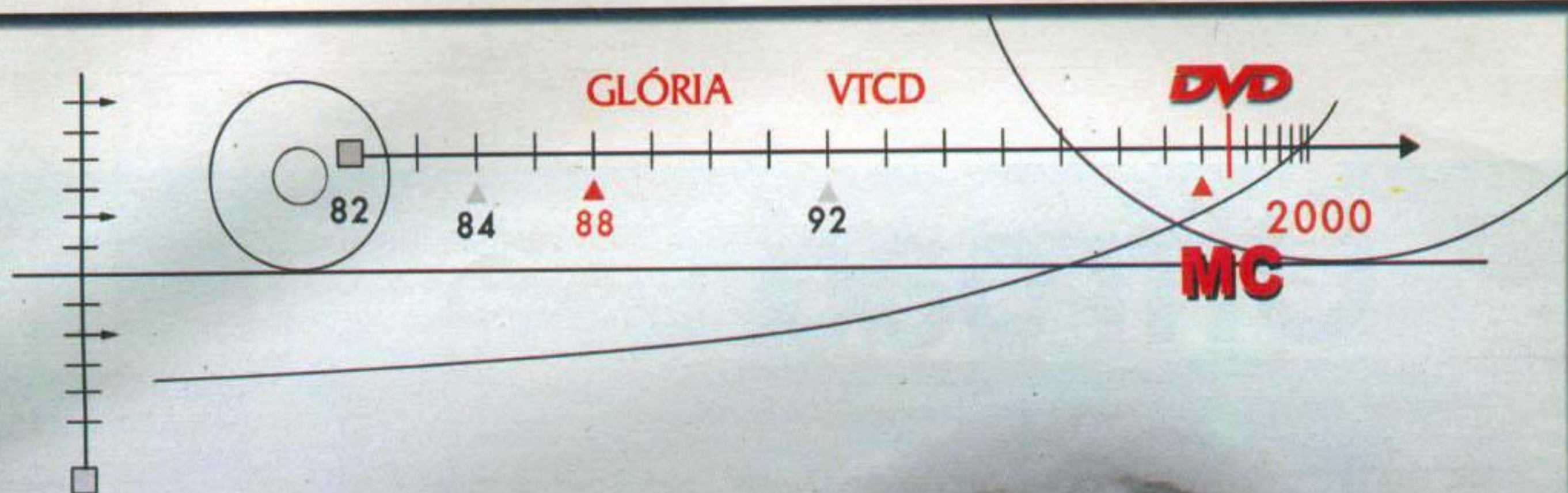
SOUND 70%  
Soundtrack potrivit, menține buna dispoziție.

CONTROL 60%  
Diversificat, dar necesită un gamepad.

MULTIPLAYER  
Nu există mod multiplayer.

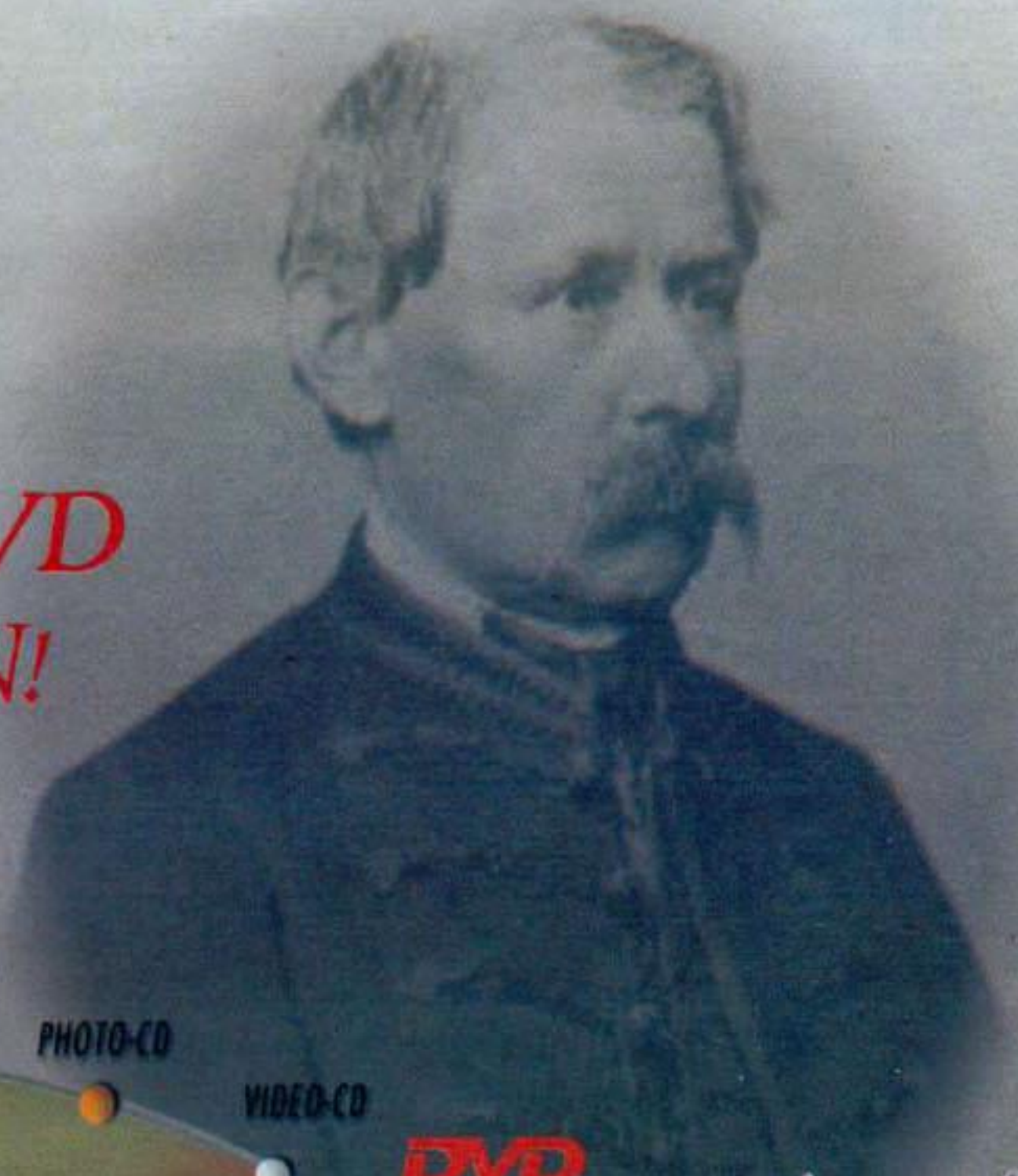
73





*Let's save their spirit!*

*... through MC, CD, DVD  
made by VIDEOTON!*



CD-AUDIO CD-TEXT CD-EXTRA CD-ROM CD-ROM/XA CD-I PHOTO-CD VIDEO-CD

DVD

DVD

*Arany János*  
(1817 - 1882)



V T C D



# Offroad

POSITION

2<sup>ND</sup>

LAP

1 / 1

TOTAL TIME

00'19'167

LAPS

1. 00'19'167

## ÎN BĂTAIA SOARELUI

Efectele grafice reușite nu pot înșela asupra slăbiciunilor din gameplay.



AT  
4



POSITION

5<sup>TH</sup>

LAP

1 / 3

TOTAL TIME

00'26'767

LAPS

1. 00'26'767

---

---

---



AT  
3



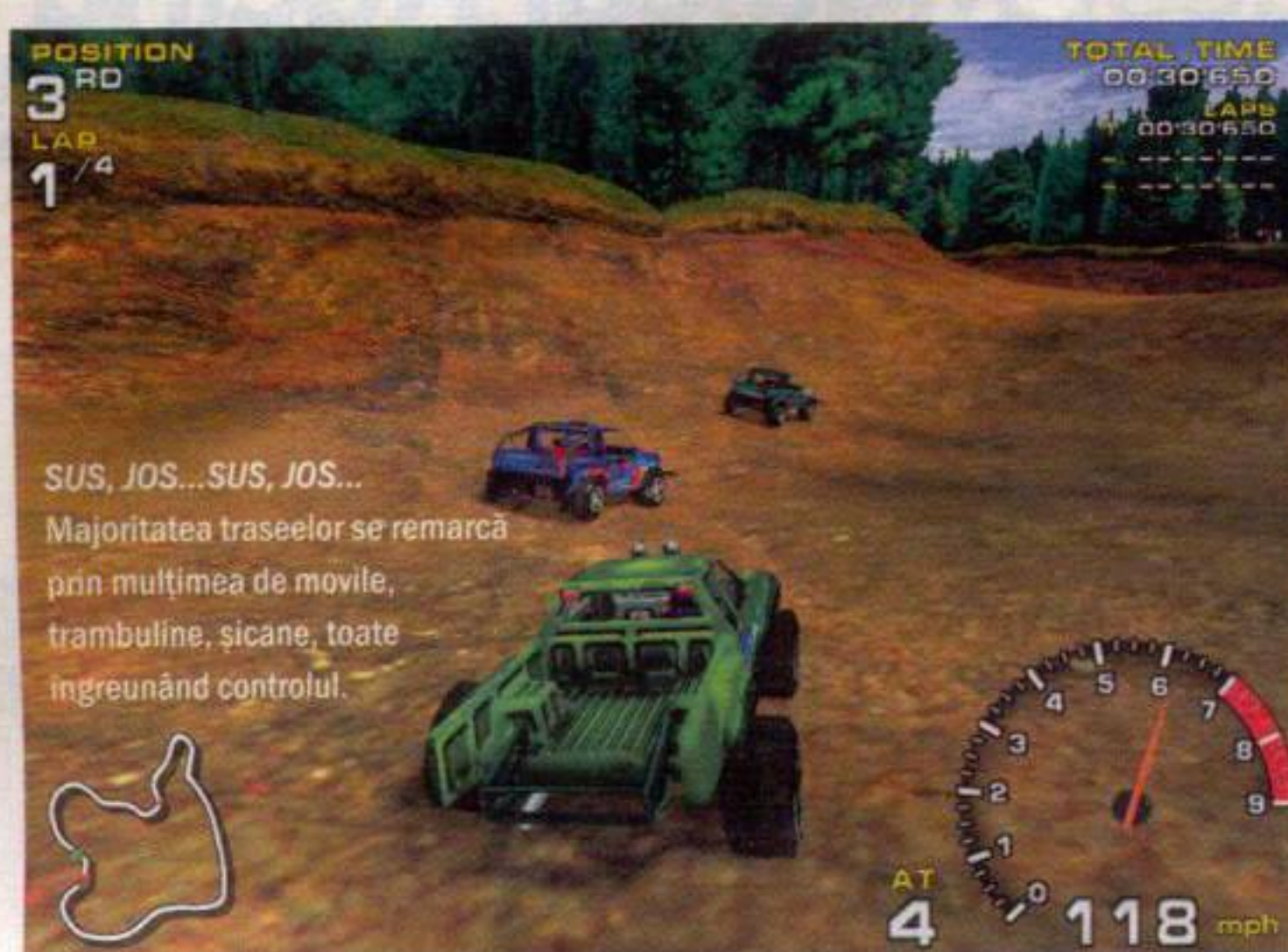
**NIGHT SHOW** Aprindeți farurile, închideți ochii - talpa-n accelerație! că așa-i stă bine unui pilot de curse.

**P**robabil că atunci când băieții de la Rage proiectează un joc nou, aud niște voci care le șoptesc atât graficienilor cât și programatorilor: "trebuie să fie frumos, simplu și frumos". Și astfel, uită deșteptii să se mai ocupe de detalii minore precum control, sunet sau satisfacție de joc.

Ura! - Rage scoate pe piață un joc de curse! Asta înseamnă că vom avea parte de o grafică nemaiîntâlnită și, în sfârșit, hardware - ul primit de Crăciun va avea front de lucru pe măsură. Începeți prin a le arăta prietenilor texturile care trec razant pe monitor, le tăiați

răsufarea cu nenumăratele efecte speciale și cu tornada de lumini, până ce la un moment dat unul dintre amici vă întreabă timid dar prompt: "da' unde-i jocul?!" Și iată de ce: **Offroad** este un joc încărcat de acțiune, care nu are licența organizatorilor de offroad și care prezintă vehicule voluminoase ce se târăsc cu plăcere prin mocirlă. Oferta de tipuri de curse este cea standard: pe lângă rapidele curse single, în Time Trial Mode aveți drept adversar cronometrul. Campionatul are însă parte de referințe mai bune: în loc să parcurgeți doar diferitele trasee ale jocului, sunteți membru al unui echipaj





SUS, JOS...SUS, JOS...

Majoritatea traseelor se remarcă prin mulțimea de movile, trambuline, șicane, toate îngreunând controlul.



ÎN LINIE DREAPTĂ

Elveția oferă unul dintre acele trasee "de la A la B".

imaginar care vă furnizează pe parcursul campionatului tot felul de piese rezultate în urma activităților de tuning efectuate. Astfel trebuie să colectați cât mai multe puncte și probabil veți atrage și atenția concurenței. Cu aceasta veți negocia apoi viitoarele contracte, urmând să vi se pună la dispoziție noi bolizi, în schimbul promisiunii de a obține performanțe pe măsură. Dacă, de exemplu, nu obțineți numărul de puncte dinainte convenit, contractul va fi reziliat și sunteți pus pe liber. Acest game-mode ar fi chiar interesant dacă nu ați avea atâtea probleme din cauza controlului. Dimpreună cu fizica de conducere dezordonată, acesta face ca vehiculele să fie greu de controlat, nerespectând legile fizice cunoscute omenirii. Traseele sunt numeroase însă nu se prea deosebesc unele de altele și sunt plasate doar parțial inteligent. O parte din ele sunt de tipul circuitelor care trebuie parcurse de mai multe ori și

care au scurtături la vedere. Altele se aseamănă cu cele din *Need for Speed* care trebuie parcurse de la punctul A la punctul B. Vârtejurile de frunze și fulgi de zăpadă se străduiesc să dea viață decorului, dar tot nu pot înlătura impresia de static dată de relief. Acesta e înțesat de dâmburi, iar munții și copacii din depărtare se ivesc pe negândit, ca printr-o minune, în fața parbrizului. Cu ajutorul setărilor din meniu se pot înlătura multe inconveniente, ajustându-se viteza jocului pentru a se obține performanțe optime. Totuși, nu recomandăm achiziționarea acestui soft decât posesorilor de calculatoare de viteză, peste 500MHz.

Nici multiplayer - ul oferit nu reprezintă o atracție importantă: în rețea nu se pot înfrunța concomitent mai mult de doi jucători, sau pe un singur PC, prin împărțirea monitorului.

MIHELE HORIA



#### CEI MAI PROȘTI ȘOFERI DIN LUME

Pentru amatorii de multiplayer există două variante: ori intră într-o competiție de duo în rețea, ori se chinuie pe incomodul splitscreen.

#### PUNCTAJ Offroad

<b>PRODUCĂTOR</b> Rage	<b>DISTRIBUTOR</b> Koch Media
<b>PREȚ</b> cca. 40 USD	<b>TERMEN</b> A apărut deja
<b>NECESAR</b> Pentium II 300 64 MB RAM HDD: 500 MB	<b>RECOMANDAT</b> Pentium III 700 128 MB RAM HDD: 500 MB
<b>SUPORT</b> Direct3D Volan Joystick	<b>OpenGL</b> Gamepad Force Feedback
<b>MULTIPLAYER</b> Single-PC 2 Internet - Jucători/CD 2	<b>Network 2</b>

51

**GRAFICĂ** 80%

Frumoasă, dacă aveți dotarea necesară.

**SOUND** 30%

Cel mai prost sound posibil la nivel de două măsuri.

**CONTROL** 40%

Brut, imprecis și încet.

**MULTIPLAYER** 40%

Doar doi concurenți în LAN sau Splitscreen.

#### OPINII FLORIAN STANGL



Offroad nu este mai mult decât un demo grafic cu nenumărate greșeli.

Într-adevăr un demo grafic drăguț. Dar scumpii mei domni de la Rage, nu ați uitat nimic? Ca de exemplu un control care să-și merite numele și nu unul care să amintească de o șaretă rasă de cai zvăpăiați. Și fizica de cursă suportă cu siguranță îmbunătățiri: chiar și într-un joc plin de acțiune mă enervează sunetul de cauciucuri roase pe nisip, întoarceri de 360 de grade sau sprinturi de la 0-100km/h în doar 8 secunde. Greu de exprimat în cuvinte este calitatea sunetului care face ca toți dracii fiind pe departe cea mai slabă performanță a anticei console Atari VCS. Singurul atu este grafica fulminantă care necesită hardware de prima mână; adevărata satisfacție o vor obține doar posesorii de PC - uri nobile.



# Disney World Quest Magical Racing



## GRAFICĂ CE-ȚI DĂ FIORI

Casa cu stafii e una din cursele cele mai fanteziste. Jos în dreapta puteți vizualiza traseul.

Hai să facem  
**cornulețe**:  
Chip și Chap au  
reapărut: acum  
sunt șoferi.

↑ntrebare cu premii: câte jocuri de curse se ascund în spatele binecunoscutului nume **Walt Disney World Quest Magical Racing Tour**? Doar unul singur; și la fel de bine se putea numi Super Mario Kart, dacă nu nu ar fi provenit din imperiul Disney și dacă nu avea în loc de vreun binecunoscut șofer italian, pe cele două cornulețe, Chip și Chap, în rolurile de șoferi.

Altfel, fabrica americană de desene animate a preluat tot ce era de preluat din clasicele japoneze. Să zicem așa, călăreții rasei drepte, împreună cu colegii lor din cartoon, cutreieră cu ce apucă lumea lui Disney, culegând pe drum mai o monedă, mai câteva specialități extra și deranjându-și permanent concurenții cu tot soiul de arme primite drept bonus, cum ar fi de pildă alunele rotitoare sau artificiile comandate de la distanță. Drept răsplată pentru pole position, apar noi curse și noi caractere. Totul e foarte drăguț, foarte distractiv, dar nu ajunge nicidecum la clasa unui Super Mario Kart. De prea multe ori sunt hotărâtoare armele primite drept bonus în loc să conteze victoria sau stilul, iar pentru convertirea consolei, grafica e mult prea slabă. Nici măcar modul multiplayer nu salvează **Magical Racing Tour** de clasa medie.

## PUNCTAJ Disney Magical Racing Tour

PRODUCĂTOR Crystal Dynamics  
DISTRIBUTOR Monosit

PREȚ cca. 35 USD  
TERMEN A apărut deja

NECESAR Pentium II 266  
32 MB RAM  
HDD: 220 MB  
RECOMANDAT Pentium II 350  
64 MB RAM  
HDD: 220 MB

SUPORT Direct3D  
Volan Joystick  
OpenGL  
Gamepad  
Force Feedback

MULTIPLAYER  
Single-PC 2  
Internet -  
2 Jucători / pachet

GRAFICĂ 50%

Convertirea tipică a consolelor

SOUND 70%

Muzică de fond simpatcă

CONTROL 60%

Autovehiculele nu circulă, ci plutesc.

MULTIPLAYER 60%

Doar mod splitscreen în doi

62

# Ducati World Challenge

Acclaim prezintă  
Prolo-Game la nobila  
marcă Ducati. Urcați-vă  
la volan pentru  
testul PC Games!

C e reprezintă Ferrari pentru fanii auto e Ducati pentru entuziasmații de motociclete: îmbinarea perfectă dintre tehnică și formă. Ceea ce nu se poate spune din păcate despre jocul oficial de curse al producătorului italian. Tehnica - convertirea tipică de console - schiopătă pentru actualii concurenți PC, cam așa

cum s-a întâmplat cu echipa Aprilia a șoferilor Ducati, la ultimul C Superbike. Și totuși, se trece foarte rapid la subiect. Cine vrea să rămână în șaua la modelul 900 trebuie să fie pregătit să frâneze în mod regulat, chiar având la dispoziție modelul Arcade. Din punct de vedere al avuției, **Ducati World** are un mod bogat de carieră. Cu ceva măruniș din pușculiță, poți avansa în seria monștrilor și prin câștigarea diferitelor premii din cursele susținute se poate prelucra tuningul și clasa șoferului. Cool: cine se încumetă la Quickrace poate alege dintre 40 de modele Ducati, printre care și modele ale anilor '50, '60 și '80. Fără grafica perfectibilă și designul plictisitor al traseelor, poate că **Ducati World** și-ar fi găsit și în domeniul PC câțiva fani.



## PE SCAUNUL ÎNCINS

În perspectivă cockpit, cel mai mult tentează viteza. Acest lucru însă nu scuza grafica.

## REZULTATUL TESTULUI Ducati World Challenge

PRODUCĂTOR ATD  
DISTRIBUTOR Acclaim

PREȚ cca. 35 USD  
TERMEN A apărut deja

NECESAR Pentium II 266  
32 MB RAM  
HD: 120 MB  
RECOMANDAT Pentium III 500  
64 MB RAM  
HD: 120 MB

SUPORT Direct3D  
Volan Joystick  
OpenGL  
Gamepad  
Force Feedback

MULTIPLAYER  
Single-PC 2  
Internet -  
2 Jucători / pachet

GRAFICĂ 40%

Suferă din cauza provenienței

SUNET 60%

Nu contează acest lucru într-un Ducati.

CONTROL 60%

Cu ceva antrenament se conduce O.K.

MULTIPLAYER 60%

Doar mod splitscreen în doi

60



# Championship Surfer



**IA-ȚI CU TINE COSTUMUL DE BAIE**  
Dacă reușești să rămâi mai mult de 30 de secunde pe scândură, ai motive de mândrie.

**Surfingul are stil pe plajă,** fiindcă se combină cu flirtul și așa mai departe. În joc e o pură maimuțareală.

**M**ai întâi faci pluta și ai în fața ta o scândură. La scurt timp erupe din spate valul mult așteptat și vă împinge spre plajă. Acum e momentul în care trebuie să fii pe fază. Vă suiți pe drăcia respectivă și-i dați bătaie: întoarceri, salturi, aplecări prin tunelele de apă. Fiecare

șmecherie reușită vă aduce puncte. Cam așa ar fi un joc de surfing care are sens, însă din păcate acesta nu e așa. Spargerea valurilor vine, ce-i drept, cu zece noduri, dar se mai împart și note. Șapte stiluri de concurs sună destul de interesant, însă controlul e difuz, iar salturile sunt greu de absolvit. Ce să mai zicem de prezentare, care nu se simte prea bine. În plus, sportivii se mișcă elegant ca niște buldogi. Spre final, modurile jocului se diferențiază prea puțin: pe de o parte, e vorba de victoria finală; pe de alta, când sunt doi antrenati în luptă, cel care rămâne mai mult timp uscat trebuie să facă un slalom printre scafandri. Peste toate acestea, e presărat antrenamentul, freestyle și modul de splitscreen.

MIHELE HORIA

## PUNCTAJ Championship Surfer

**PRODUCĂTOR** Krome Studios  
**DISTRIBUTOR** Ubi Soft

**PREȚ** cca. 35 USD  
**TERMEN** 03/2001

**NECESAR** Pentium II 233  
32 MB RAM  
HDD: 450 MB  
**RECOMANDAT** Pentium II 333  
64 MB RAM  
HDD: 450 MB

**SUPORT** Direct3D  
Volan  
Joystick  
**OpenGL**  
Gamepad  
Force Feedback

**Multiplayer** Single-PC 2  
Internet -  
2 jucători/pachet

**GRAFICĂ** 30%

Apa nu e nici măcar transparentă.

**SOUND** 30%

Comentarii stupide și tot soiul de zgomote

**CONTROL** 40%

În sfârșit, cel puțin există.

**MULTIPLAYER** 40%

Nici în doi nu e cu nimic mai bun.

**39**

**Creează muzică  
la tine acasă!**

**HIP HOP  
eJay**

**Scratch your own  
HIP HOP Tracks**

Easy to use 8-track sound mixer with over 1,300 fat Hip Hop sounds

Includes DJ-Desk for your own live scratches

**PXD  
MUSICSOFT**

**Informații la:  
tel. 059-479.661**



# NBA Live 2001



A trecut ceva mai mult de jumătatea sezonului - acum apare **NBA Live 2001**. Îmbunătățirile sunt mici, dar semnificative.

## CA LA TELEVIZOR

Această perspectivă oferă imaginea cea mai bună. Chiar atacat de doi adversari, centrul nostru controlează mingea.



**N**u s-au schimbat prea multe în actuala versiune a simulatorului de baschet față de cea din 2000. După introducere, sunteți întâmpinați de meniul principal, unde aveți la dispoziție o selecție bogată a alegerii modului de joc. Jocuri amicale sunt posibile, la fel ca și cele unu la unu, pe terenul din spate, sau modul Franchise, care e inima lui **NBA Live 2001**. Veți conduce o echipă pe parcursul mai multor sezoane, recrutați și vindeți actori, sunteți antrenor și manager al personalului. De vreme ce în acest mod aveți acces

la toate echipele din NBA cu cadrele actuale, pentru meciurile disputate amical aveți la dispoziție echipe All-Star cu cei mai buni jucători din toate timpurile. Au fost încă o dată îmbunătățite grafica și animațiile și marchează de fapt finalul în acest gen. Dunkins, blocks, crossovers și aruncările la coș - totul arată ca și la televizor. Sub aspectul controlului și al gameplay-ului, nu sunt diferențe față de versiunea precedentă. Astfel, toate momentele de neputință creează niște clipe de frustrare. Prea multe blocks-uri și

rebound-uri ofensive sunt doar două exemple pentru cunoscători. Și dacă e s-o luăm așa, nivelul de dificultate la cel mai înalt grad e prea simplu pentru cei ce se socotesc a fi profesioniști. Lor nu le mai rămân decât partidele împotriva adversarului uman. Pentru cei care îl cumpără pentru prima dată, e cea mai bună alegere. Proprietarii versiunii 2000 n-au pierdut nimic.

MIHELE HORIA

## OPINII GEORG VALTIN



Cu toate slăbiciunile sale, **NBA Live 2001** rămâne pentru mine cel mai bun joc sportiv

Nu știu eu ce tot fac producătorii, sau ce au făcut, însă în orice caz puteau să vizioneze mai multe partide reale din NBA. Ar fi avut astfel prilejul să se dumirească și să vadă lucruri pe care nu le-au îmbunătățit de la ultima versiune. O.K., deseori e vorba de mărunțișuri, însă fanii acestei serii vor fi revoltați. Ce părere pot să am dacă un Vince Carter se află la o jumătate de metru de coș și anuncarea sa aterizează tocmai pe cercul coșului? Vince Carter ți-ar nimeri coșul și de mai departe, chiar când ar avea 40 de grade febră și un picior în ghips. O.K., am comentat destul, fiindcă **NBA Live 2001** se află la același nivel înalt ca predecesorul său și arată ceva mai bine. Speranța mea e ca producătorii să nu o fi deviat spre cursul de mini-modificări, fiindcă seria FIFA din anii trecuți a cam stagnat.

## PUNCTAJ NBA Live 2001

**PRODUCĂTOR** EA Sports  
**DISTRIBUTOR** Best Computers

**PREȚ** Cca. 40 USD  
**TERMEN** a apărut deja

**NECESAR** Pentium 200  
32 MB RAM  
HD: 100 MB  
**RECOMANDAT** Pentium III 700  
128 MB RAM  
HD: 600 MB

**SUPORT** Direct3D  
Volan  
Joystick  
**OpenGL**  
Gamepad  
Force Feedback

**MULTIPLAYER**  
Single-PC 2  
Internet 2  
1 jucător / pachet

**GRAFICĂ** 90%  
Abia dacă e vreo diferență față de televizor.

**SUNET** 80%  
Comentariul se poate lăsa deoparte, soundtrack cool.

**CONTROL** 90%  
Foarte bogat în mare parte, dar adeseori leneș

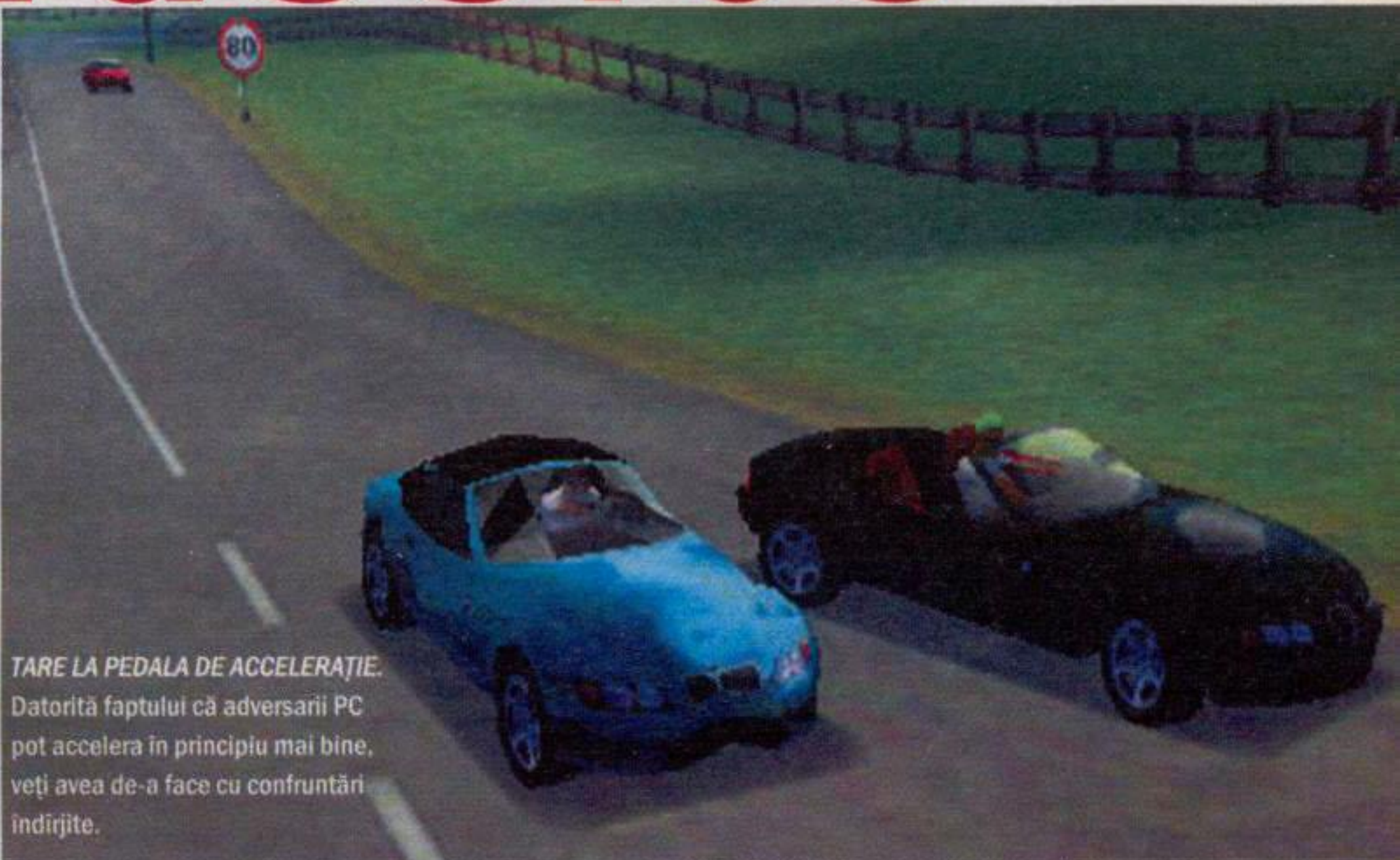
**MULTIPLAYER** 90%  
Nici pentru profesioniști nu e o joacă.

89



# Classics

**AUTOMOBILUL DE VIS**  
Printre multele modele sport, găsiți și mașinile de vis nemțești.



**TARE LA PEDALA DE ACCELERAȚIE.**  
Datorită faptului că adversarii PC pot accelera în principiu mai bine, veți avea de-a face cu confruntări îndrăgite.

## Need for Speed 4

Să intrăm în viteză. Cu trecerile razante, încingeți asfaltul în *Need for Speed 4*.

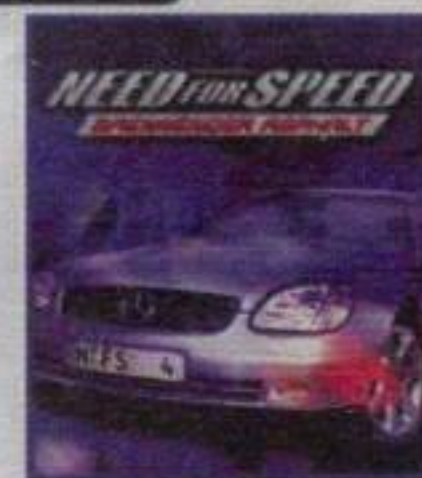
**A**utomobilele rapide, traseele multe și bogate în imagine și plăcerea de a conduce sunt caracteristicile care conturează cea de-a patra versiune din *Need for Speed*. Pe când în partea cincea doar fanii de Porsche mai sunt mulțumiți, ați putea alege de pe asfaltul încins 18 automobile sport. Corvette, Lamborghini & Co. vor face să crească pulsul șoferilor PC, fiindcă vor putea finisa bolizii prin tuning. Vă puteți dezlanțui pe 19 trasee, pe nivele diferite de

dificultate și grafică (peisaj muntos, curse în oraș sau prin păduri), care se diferențiază puternic una de cealaltă. Diferențe veți constata și la mașina dumneavoastră, înainte, în timpul și după încheierea cursei, fiindcă veți putea vedea damage-uri, îndoituri ale caroseriei sau spoilere căzute, care sunt antrenate în fizica conducerii.

*Need for Speed 4* conține multe variante de joc. Pentru motivarea pe timp lung, aveți la dispoziție

modul de concurs. Banii obținuți din premii aduc rezultate bune și astfel puteți să cumpărați automobile mai performante. Cine tinde spre plăcerea pe timp scurt are la dispoziție urmărirea: intrați astfel în rolul polițistului care încearcă să facă o captură. Schimbări grafice cum sunt de pildă efectele intemperiei vremii sau condusul pe timp de noapte rotunjesc acest joc de curse.

PC CD-ROM



EA

CLASSICS

### Știați că ...

- pe website-ul [www.needforspeed.com](http://www.needforspeed.com) și alte diverse site-uri ale fanilor puteți găsi o gamă mai largă de modele ale automobilelor și trasee suplimentare.
- nu mai găsiți aici mult îndrăgitul mod de urmărire din *Need for Speed: Porsche*.
- jocul face uz de același engine grafic folosit și în *Need for Speed 3*.

## Bun & ieftin:

Game, Net & Match



**I**n modul single player, Game, Net & Match abia se folosește, din cauza dificultății nivelului. Într-adevăr, e o plăcere să joci împotriva rivalilor umani, chiar dacă grafica e învechită și lasă mult de dorit.

## Superbike World Championship 2000



**S**imulatorul de motociclete se menține prin comportamentul realist la condus, grafica detailată 3D și adversarii inteligenți ai PC-ului. Mașinile, șoferii și traseele seamănă cu corespondenții din realitate, grație licenței oficiale, și creează atmosferă. Conține un mod arcade tip action.

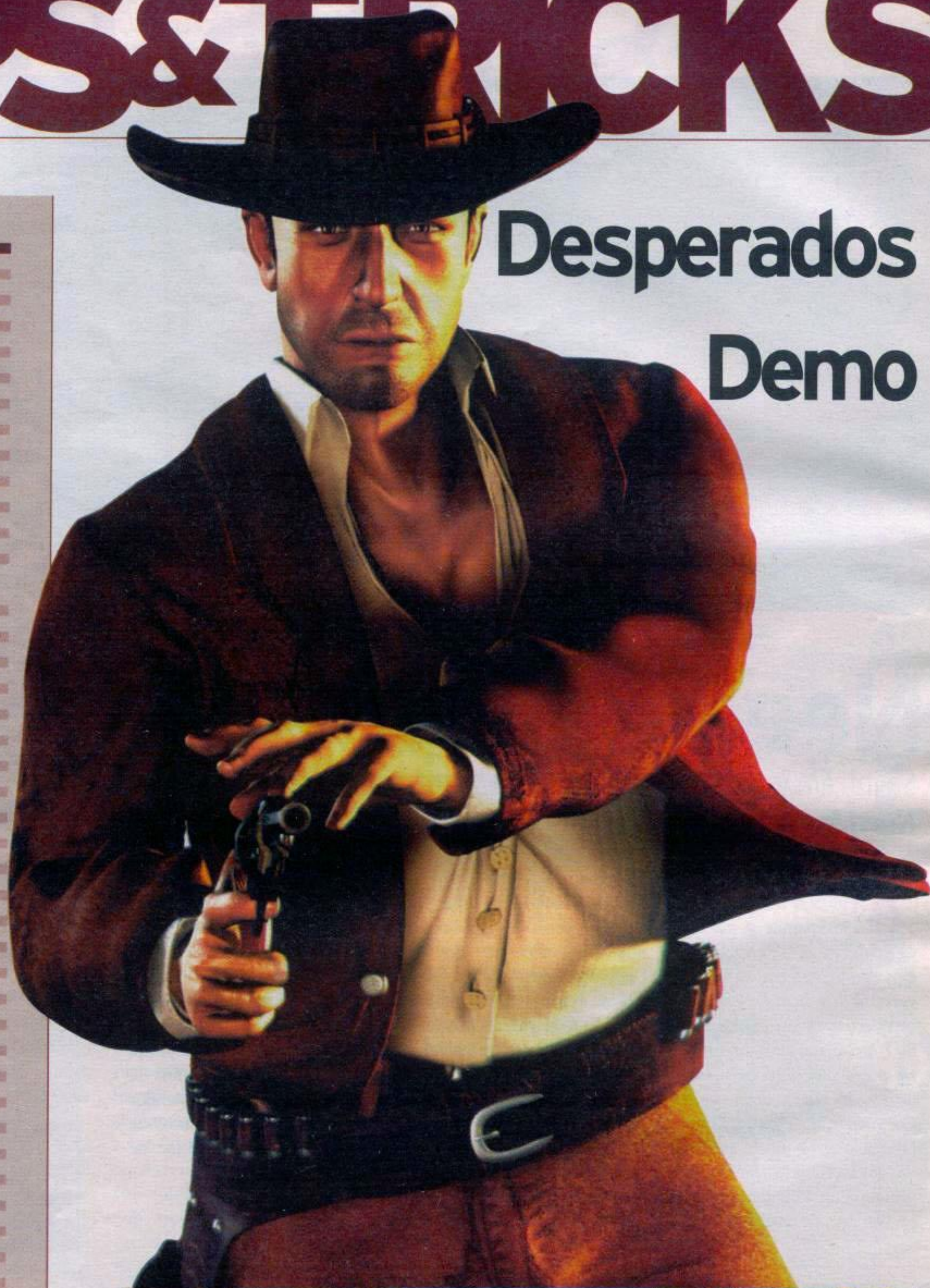


# TIPS & TRICKS

## INDEX

**Titel**  
 Age of Empires 2  
 Age of Empires 2: The Conquerors  
 Age of Empires 2: Von Kimbern und Teutonen  
 Alpha Centauri  
 Anstoss 2 Gold  
 Anstoss 3  
 Baldur's Gate 2  
 Bundesliga Stars  
 Call To Power 2  
 Catan - The first Isle  
 Civilization: Call to Power  
 Colin McRae  
 Colin McRae Rally 2.0  
 Command & Conquer 3: Firestorm  
 Command & Conquer 3: Tiberian Sun  
 Commandos: Beyond The Call Of Duty  
 Conflict: Freespace  
 Counter-Strike  
 Cultures  
 Dark Katana  
 Dark Project 2 - The Metal Age  
 Dark Reign 2  
 Desperados Demo  
 Deus Ex  
 Diablo 2  
 Settlers 3  
 Settlers 4  
 Die Sims  
 Alien Nations  
 Discworld Noir  
 Drakan  
 Driver  
 DS9: The Fallen  
 Dune 2000  
 Dungeon Keeper  
 Dungeon Keeper 2  
 Earth 2150  
 Euro 2000  
 F1 2000  
 FIFA 99  
 FIFA 2000  
 FIFA 2001  
 Final Fantasy 7  
 Flucht von Monkey Island  
 Freespace 2  
 Giants  
 Ground Control  
 GTA 2  
 GTA London  
 Gunman  
 Half-Life  
 Half-Life: Opposing Force  
 Heavy Metal F.A.K.K. 2  
 Hidden & Dangerous  
 Homeworld  
 Indiana Jones and the Tower of Babel  
 Jagged Alliance 2  
 King's Quest 8  
 Knights and Merchants  
 Kurt  
 Lands of Lore 2  
 MDK 2  
 Messiah  
 Moorhuhn 2  
 Motocross Madness  
 Need for Speed 4  
 Need for Speed: Porsche  
 NHL 2000  
 NHL 2001  
 No One Lives Forever  
 Nox  
 Outcast  
 Patrizier 2  
 Pharaoh  
 Pizza Syndicate  
 Planescape Torment  
 Play the Games Vol. 3  
 Populous - The Beginning  
 Project: I.G.I.  
 Quest for Glory 5  
 Rogue Spear  
 Severance  
 Shadowman  
 Silver  
 Sim City 3000  
 Starcraft: Brood War  
 Starlancer  
 Star Trek: Armada  
 Star Trek: Voyager - Elite Force  
 Star Wars Episode I: Phantom Manace  
 Star Wars Episode I: Racer  
 Stupid Invaders  
 Sudden Strike  
 Superbike World Championship  
 SWAT 3: Close Quarter Battles  
 System Shock 2  
 Theme Park World  
 Tomb Raider 4  
 Tomb Raider: Chronicles  
 UnrealEd 2.0  
 Urban Assault  
 Vampire: Die Maskerade  
 Wheel of Time  
 Wizards & Warriors  
 X-Files - The Game  
 X: Beyond the Frontier  
 Zeus

## Desperados Demo



### Desperados - Demo

**P**e CD găsiți o misiune exclusivă în versiune demo, iar de la pagina 177 puteți citi soluția detaliată pentru rezolvarea acestei misiuni.

### Stupid Invaders

**D**ovediți-vă a fi un bun pământean și ajutați cinci alieni țicniți să se întoarcă pe planeta de baștină. Sfatul nostru: pregătiți batiste din belșug pentru lacrimile care vă vor fi provocate de răs.

### Giants

**A**flați pe parcursul a șase pagini cum puteți ajunge stăpân al insulei și cum să-i apărați pe Smarties de Kabuto și Sea Reapers.



# BLACK & WHITE

Tips & Tricks



B

## Recomandări generale

### Folosesc doar mouse-ul pentru a juca?

Puteți juca *Black & White* exclusiv cu mouse-ul, însă e de recomandat să mai apăsați și la tastatură. Dacă vă ajutați de tastatură, economisiți manipularea greoaie cu mouse-ul. În afară de asta, nu trebuie să vă deplasați până la templu pentru a vă informa despre activitățile actuale, care se petrec pe insula dumneavoastră. Pe acestea le aflați ușor folosind tastele F. Tasta cu care vă puteți „lega în lesă” creatura va fi de asemenea folosită foarte des.

### Cum îmi înmulțesc populația?

În orice economie funcțională sunt oameni care muncesc. E bine de aceea să aruncați un ochi asupra natalității. Se pare însă că unii de soi mai rău sunt cam lipsiți de contacte. Căutați-i deci pe acești așa-zisi „șomeri”, luați-i de mână și duceți-i la un partener. Veți crește astfel viteza procesului de înmulțire. Reproducerea însă are loc doar dacă un cămin adecvat le stă la dispoziție. De aceea, după constituirea unui cămin, dați unei doamne sarcina de a se ocupa de locuri și astfel aceasta se va preocupa amănunțit de natalitate. Gândiți-vă că oricum e mai eficient un sat suprapopulat decât unul în

care abia dacă găsești câteva suflete.

### Care dintre sarcini e bine să le predau?

Fiecărui om îi puteți acorda o activitate din mulțimea de meserii existente. Cu toate acestea, e bine ca anumite lucruri să le păstrați în mână dumneavoastră. Dacă, de exemplu, îl trimiteți pe unul dintre locuitori la pescuit, acesta va avea ce umbla pe insule până când să ajungă la mare, pe când un fermier trebuie să facă doar câțiva pași până la culturile sale. Mergeți deci chiar dvs. la mare și scoateți cu propria mână peștii din apă. Când scoateți o dată, acumulați deja 1.400 de unități, astfel că nu va fi necesar să pescuiți foarte des. În mod alternativ, puteți să-i dați și creaturii această sarcină. Pe muncitorii astfel cruțați îi puteți folosi pentru sarcini mai importante sau să-i așezați la rugăciuni. Pentru acest lucru, e bine să mai aruncați din când în când câte o privire în templu. Vedeți acolo dintr-o singură privire care sunt activitățile desfășurate de oameni în acel moment și în care din meserii mai lipsește forța de muncă.

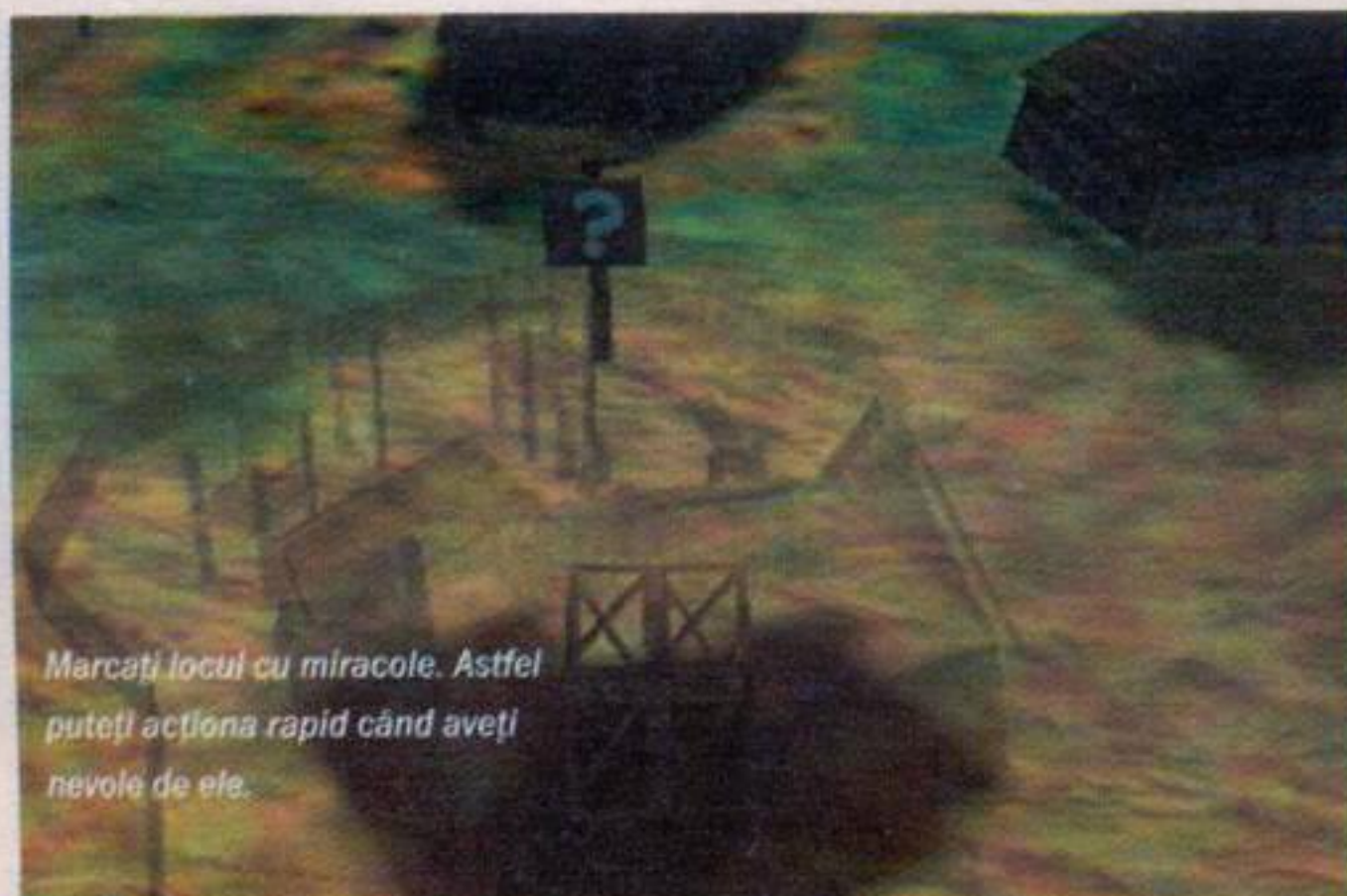
### Cum trec mai repede de la un punct la celălalt?

Aveți posibilitatea să salvați până la șase poziții pe insulă. Aceste puncte

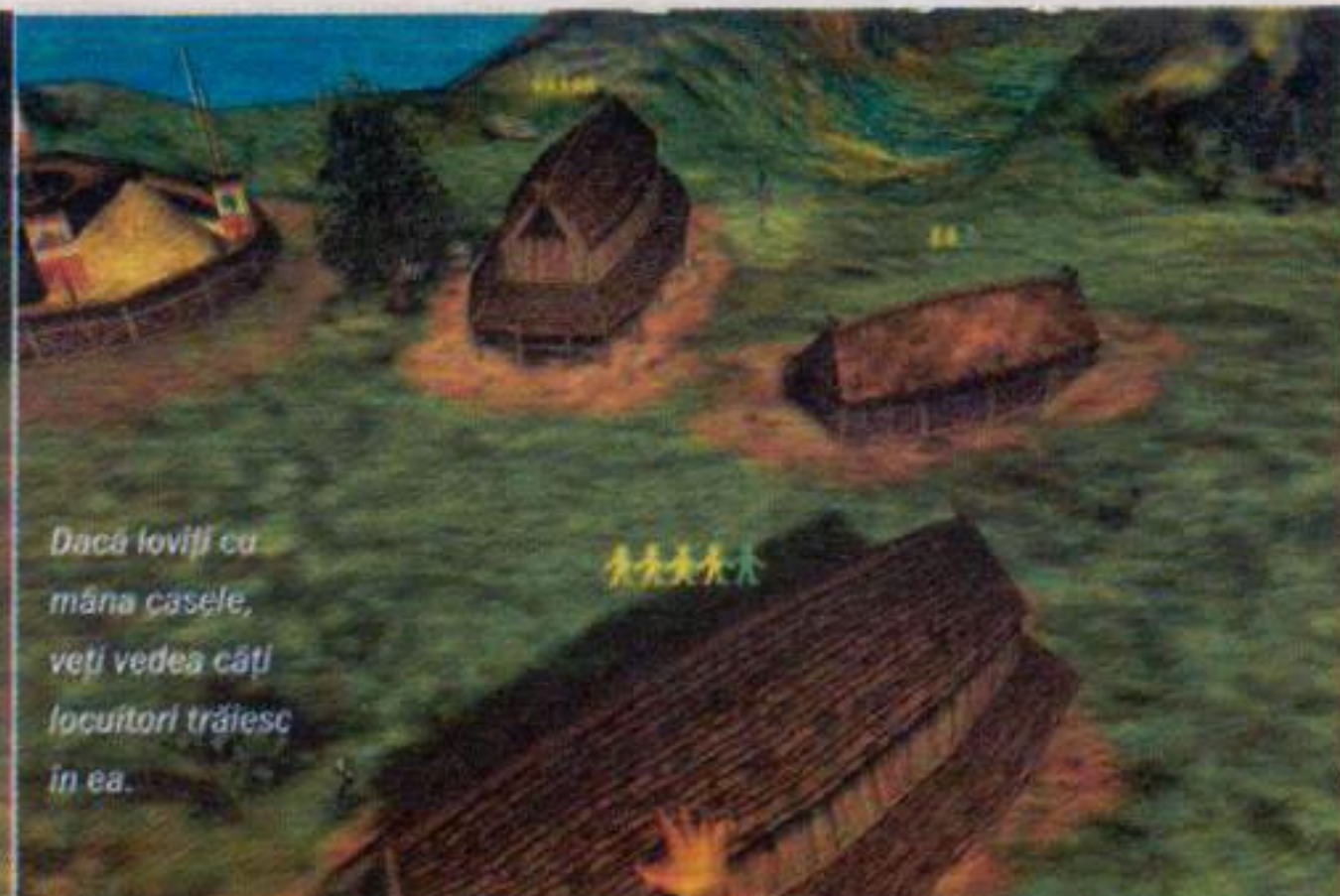
le puteți rechema printr-o singură acționare a unei taste. Dacă sunteți tocmai preocupat de o luptă, e bine să marcați locul acestuia și totodată un loc cu miracole pentru vindecare. În cazul în care creatura ajunge să fie rănită, puteți să-i organizați vindecarea într-un mod foarte confortabil, fără a mai pierde vremea.

### Cum întăresc credința?

Credința e fundamentul activității dumneavoastră ca substitut al lui Dumnezeu. Aveți deci nevoie de mulți credincioși care să vă aducă rugăciuni, pentru a avea astfel suficientă energie pentru a folosi vraja. Ocupați-vă deci supuși și sprijiniți-i în ceea ce fac și dreg. Natural, puteți să lăsați acest lucru și în seama creaturii, legând-o în lesă în mijlocul satului unde trebuie să facă bine. Folosiți pentru acest lucru așa-numita lesă. Dacă totuși v-ați hotărât să fiți de partea întunecată a puterii, atunci faceți ceva rău. Puteți, spre exemplu, să distrugeți o casă, pentru a le demonstra locuitorilor puterea pe care o dețineți. Pe de altă parte, puteți planta arbori și bolovani în apropierea templului. În acest ambient pozitiv vor fi aduse mai multe rugă, iar oamenii dumneavoastră vor produce mai multă energie. Nu uitați însă să plasați ceva alimente pe lângă templu.



Marcați locul cu miracole. Astfel puteți acționa rapid când aveți nevoie de ele.



Dacă loviți cu mâna casele, veți vedea cât locuitori trăiesc în ea.





Marcați locul cu miracole. Astfel puteți acționa rapid când aveți nevoie de ele.



Anumite miracole întăresc credința poporului dumneavoastră.

**Oamenii mei trebuie să se deplaseze de fiecare dată până la templu pentru a se ruga?**

Da, trebuie. Acest lucru chiar poate să dureze o vreme până când un popor ajunge de cealaltă parte a insulei pentru a se ruga la templu. Dacă aveți nevoie urgentă de energie pentru unul din miracole, apucați-l pe sub brațe pe îngerul dumneavoastră păzitor și puneți-l la templu. Dacă dețineți pe moment un miracol de teleportare, roștiți-l în mijlocul satului și acolo va apărea intrarea la templu. Dacă locuitorii satului trec prin poartă, ajung imediat la templu. Astfel, supușii dumneavoastră se pot ruga mai ușor.

**Cum convertesc sate străine spre credința mea?**

Acest lucru se poate realiza în moduri diferite. Dacă aveți deja o creatură și aceasta e foarte mare, deseori prezența ei în alt sat ajunge pentru a-i converti pe locuitorii de acolo. Dacă totuși acest lucru nu e de ajuns, lăsați creatura să facă niște vrăji. Dacă pe de altă parte sunteți hotărât să creați o domnie de teamă și tiranie, distrugeți câteva case în sat sau înfometați câțiva locuitori. Țineți

în acest timp mâna deasupra centrului satului. Astfel aflați de câtă credință mai aveți nevoie pentru ca satul să intre în stăpânirea dumneavoastră.

**Cum convertesc un sat fără creatură?**

Fără creatură e deja mai dificil să convertiți un sat. Folosiți pietre sau alte obiecte, pe care le aruncați deasupra satului. Feriți-vă însă să folosiți aceleași trucuri de fiecare dată, căci locuitorii se plictisesc destul de repede. Folosiți și experimentați de fiecare dată ceva nou, pentru a-i convinge pe viitorii dumneavoastră supuși. Vorbele miraculoase au cu siguranță un cu totul alt efect decât aruncatul cu pietre. Aveți și posibilitatea de a lua un locuitor din satul dumneavoastră și de a-l așeza în alt sat. Acesta se apucă imediat de munca de misionar și încearcă să vă sporească stima și onoarea. Trebuie avut în vedere că, dacă aveți prea puțini credincioși, acesta va trece de partea celuilalt Dumnezeu.

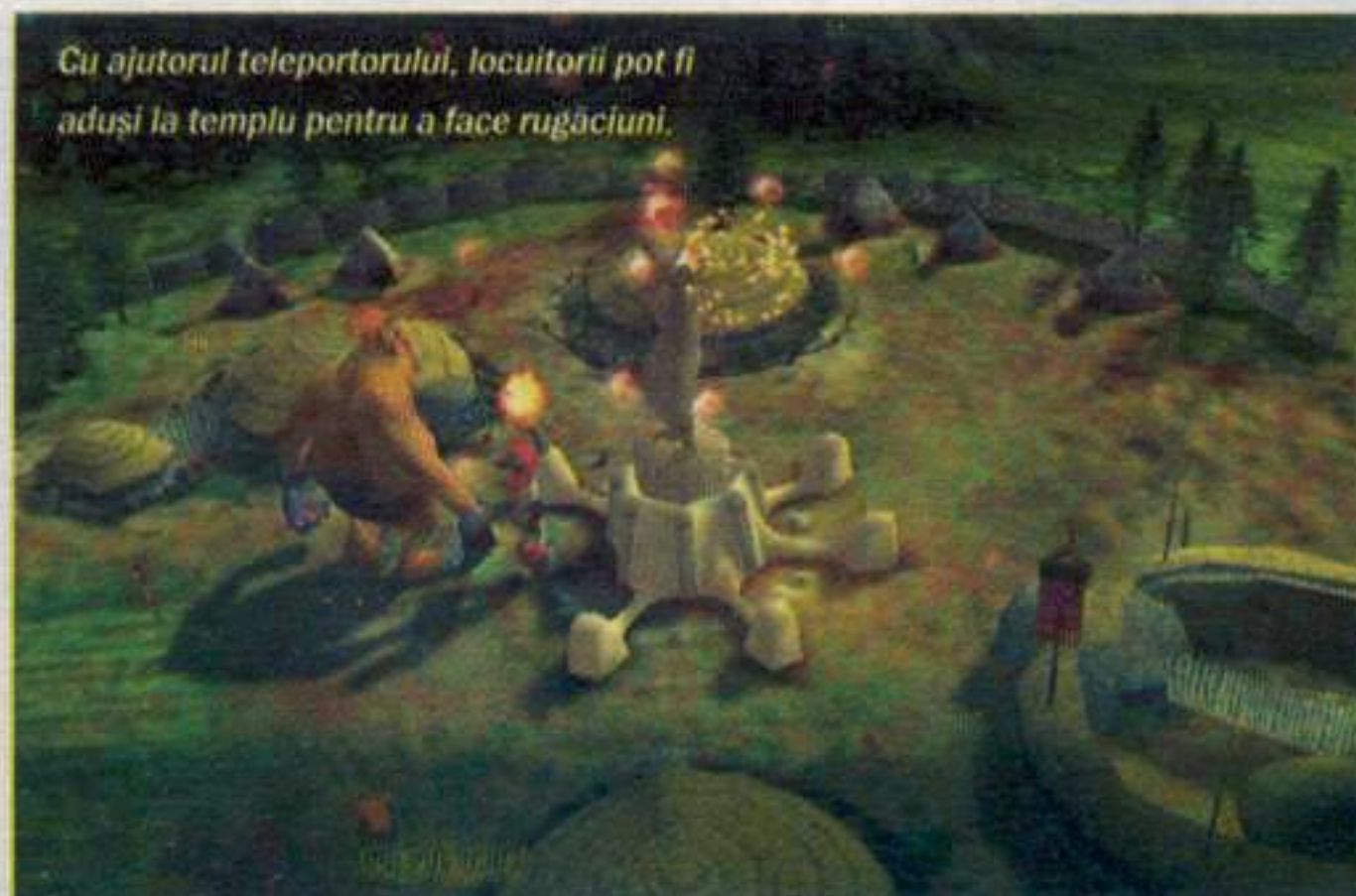
**Care sunt trucurile de care pot face uz?**

Vă puteți hotărî pentru calea de

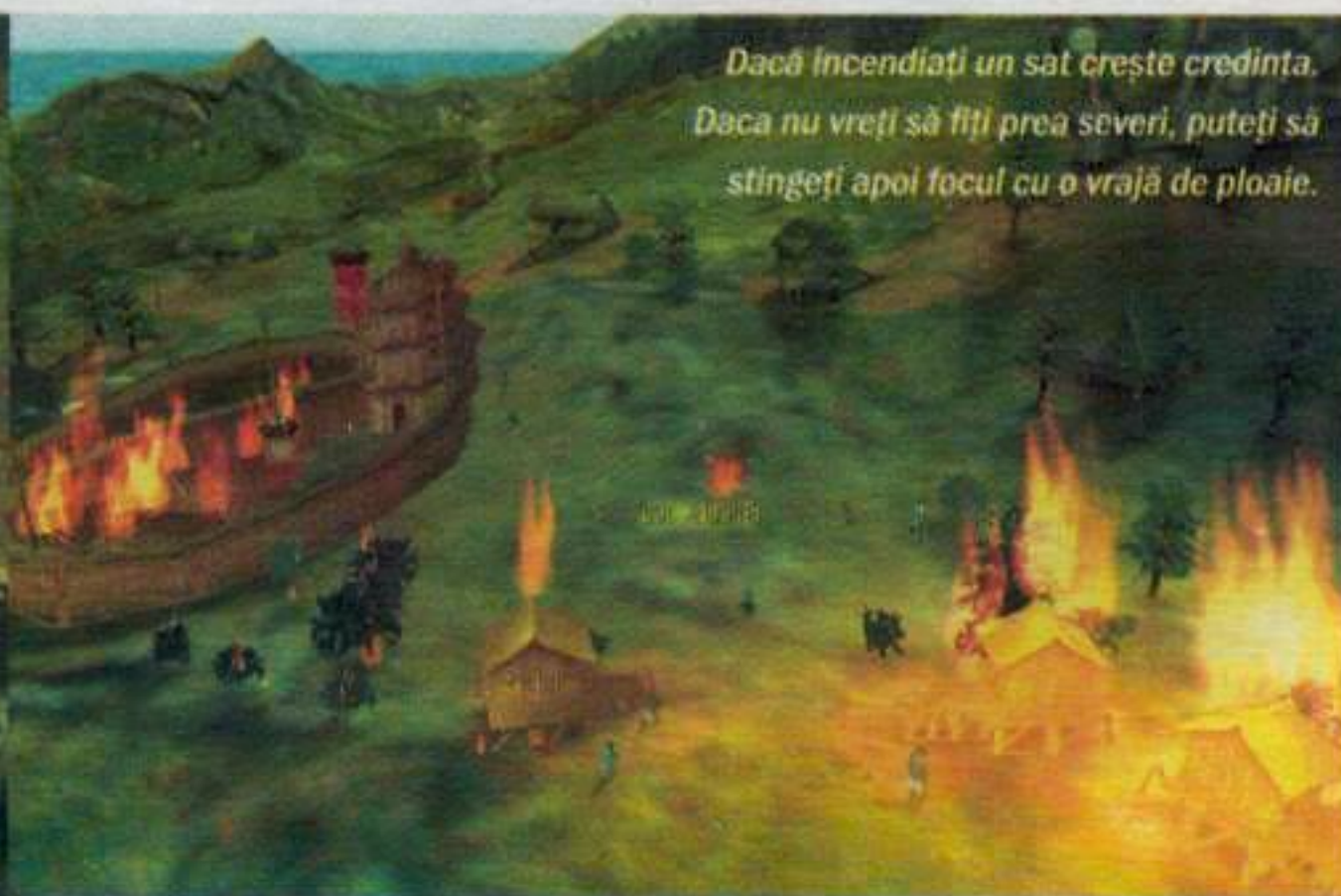
mijloc și puteți arunca o minge de foc asupra satului. Casele aflate în flăcări le stingeți folosind vraja ploii. Fiți doar atenți să aveți energie destulă pentru vraja ploii. Altfel veți fi spectator la arderea caselor și totodată a locuitorilor. Un sat distrus nu vă aduce nici un fel de avantaj. În afară de asta, locuitorii satului sunt încântați dacă între timp îi mai vindecați pe oameni sau dacă vă mai ocupați din când în când de hrană și lemne. O vrajă plină de efect e cea a pădurii. Folosiți această vrajă și o să vă mire mulțumirea cu care veți fi răsplătit de către locuitorii satului.

**Cum trasez vraja în desen?**

De cele mai multe ori, trasarea desenului vrăjii, mai ales în toiul unei faze fierbinți, e un lucru destul de dificil. De aceea e bine să începeți din timp să exersați acest lucru. Drept sprijin, vă stau la dispoziție micile simboluri în colțul din dreapta de jos al imaginii. Dacă sunteți atent la punctul alb, știți exact în ce mod trebuie desenat semnul. Trasați cu mișcări încete. Astfel sunteți sigur că nu ați greșit, ceea ce ar face ca programul să împiedice vraja să funcționeze. Cel mai important simbol este litera R. Cu acesta puteți



Cu ajutorul teleportorului, locuitorii pot fi aduși la templu pentru a face rugăciuni.



Dacă incendiați un sat crește credința. Dacă nu vreți să fiți prea severi, puteți să stingeți apoi focul cu o vrajă de ploaie.





Exersați intens vrăjile căci mai târziu nu vă veți putea permite greșeli.



relua ultima vrajă adoptată.

## Cum mă descotorosesc de o vrajă?

Dacă tocmai țineți în mână o vrajă, o puteți dezactiva prin simpla scuturare a mâinii. Din păcate, dacă este vorba de o vrajă unică, aceasta e pierdută definitiv. Sunteți astfel obligat să găsiți o alta. Când e vorba de vrăjile unice, ele se găsesc pe sub copaci și pietre, însă e păcat să pierdeți o anumită vrajă, fiindcă probabil e vorba de una foarte rară. De aceea e bine să vă gândiți bine când și unde doriți să folosiți vraja respectivă. Când e vorba însă de vrăji pe care le primiți prin rugile supușilor dumneavoastră, e o cu totul altă mănecă de pește. Dacă scuturați mâna în cazul unei astfel de vrăji, energia pierdută se reîntoarce la templu iar vraja respectivă poate fi folosită cu altă ocazie.

## Ce reprezintă punctele luminoase noaptea?

E vorba de licurici. Plasați pe lângă case pietre și arbori; acest lucru atrage licuricii. Fiți atenți la teritoriul pe unde zboară. Dimineața, când au dispărut, vă uitați pe sub copacii și pietrele din locurile respective. Cu

puțin noroc, găsiți acolo câteva vrăji, pe care însă le puteți aplica doar o singură dată.

## Pomi cresc?

Când smulgeți arborii din pământ, durează destul de mult până cresc alții. Evitați o defrișare completă a naturii și lăsați câte un copac sau chiar mai mulți la un loc. Mai vrăjiți din când în când câte o ploaie, pentru a accelera creșterea pomișorilor. La turmele de oi și alte animale, acest lucru este la fel. După o anumită perioadă de timp, veți avea o pajiște plină de animale. Duceți-așadar animalele descoperite în sat. Înmulțirea e astfel garantată.

## Tăietor de lemne sau vrăjitor?

Folosiți tăietorul de lemne doar dacă duceți lipsa materialului de construcție. Vrăjitorul are un aspect total ieșit din comun, dar față de tăietorul de lemne nu aduce nici un avantaj. Singura diferență e că arborii sunt scoși din rădăcini, în loc să vrăjiți lemnul direct în magazia special amenajată. Iar dacă credincioșii nu se roagă permanent, lemnul dispare în scurt timp din magazie, la fel cum a apărut.

## Cum capăt lemn în alt mod?

Dacă aveți nevoie imediată de materia primă lemn și nu vă stau la dispoziție nici arbori, puteți demonta gardurile și transporta lemnul în magazie. Fiți atenți după construirea unei case să nu rămână material nefolosit pe lângă clădiri, căci după încetarea lucrului lemnul rămâne acolo unde se află și nu va mai fi folosit. Depozitați-l deci în magazie sau transportați-l la următorul șantier.

## Cum construiesc clădiri mai mari?

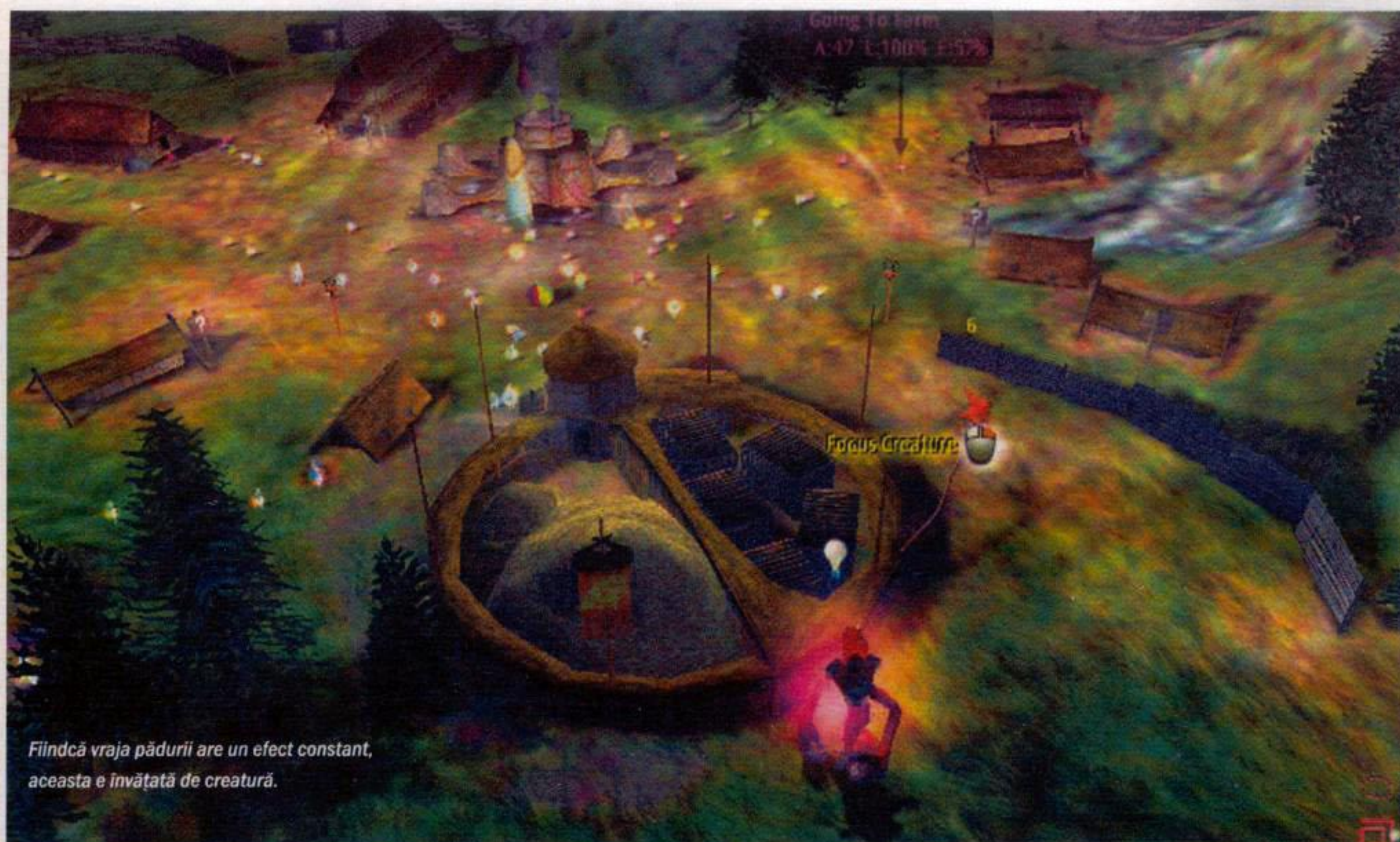
Dacă mai târziu aveți posibilitatea să construiți case cu ajutorul schelelor, puteți influența mărimea acestora prin adăugarea și combinarea schelelor respective. E valabil în acest caz faptul că mărimea clădirii e influențată de numărul de schele din care se construiește. Cu cât sunt mai multe, cu atât clădirea va fi mai mare. E de recomandat să vă combinați schelele în curtea tâmplarului. Altfel, dacă vă apucați să le combinați în exterior, oamenii se vor apuca să construiască fără ca dumneavoastră să fi ajuns să stabiliți mărimea finală a obiectivului de clădit.



Cu stropitoarea lui Dumnezeu, pomișorii cresc cât vezi cu ochii.







Fiindcă vraja pădurii are un efect constant, aceasta e învățată de creatură.

## De cât lemn am nevoie pentru construirea unei case?

Depinde de mărimea acesteia. În momentul în care ați alcătuit schela, țineți mâna deasupra, pentru a vă informa cu privire la necesarul de lemn. După scurt timp, va apărea o cifră care vă va indica în mod exact care este necesarul de lemn de care au nevoie muncitorii pentru a termina lucrarea. Sfat: când aveți nevoie de lemn pentru o anumită clădire, puteți arunca trunchiurile copacilor tăiați pur și simplu deasupra șantierului, economisind astfel drumul pe care muncitorii îl au de străbătut până la magazin.

## Easter Egg

Stați o vreme și nu faceți nimic. Programatorii jocului s-au gândit

pentru acest interval la câteva dialoguri amuzante între Înger și drăcușor, pe care merită să le ascultați. Salvați însă jocul înainte. Creatura dumneavoastră ar putea să se apuce de năzbâtii care ar avea rezultate negative, ce nu țin de programul de educare.

## Bun sau rău?

E cea mai dominantă întrebare pe tot parcursul jocului. Răspunsul e însă foarte simplu: faceți după cum doriți. În acest joc nu există nici o modalitate corectă sau greșită de desfășurare a acestuia. Cei doi sfătuitori ai dumneavoastră vă relatează în mod concret ce aveți de făcut pentru a fi bun sau pentru a fi rău. Decizia o luați de fiecare dată după propriul plac. Încercați liniștit ambele variante. Astfel observați

singur care sunt avantajele pe care le are fiecare parte.

## Cum ar fi descris Dumnezeu cel bun?

Un Dumnezeu bun (înțelept) conduce prin respectul și mulțumirea poporului său. El se îngrijește permanent de cererile adeptilor săi și îi ferește de boli și alte rele. Un astfel de Dumnezeu nu ar sacrifica nici un singur om și nu ar da buzna peste alte popoare.

## Cum ar fi descris Dumnezeu cel rău?

Interesul poporului e îndeplinit doar atunci când are chef acest Dumnezeu. Puterea sa îl invocă pe Dumnezeu cel întunecat din frica supușilor săi. Oamenii sunt doar



Dacă țineți mâna deasupra unui șantier, vedeți care este necesarul suplimentar de lemn.

Combinăți mai multe schele, pentru a putea construi clădiri mai mari.



pentru rugăciuni sau servesc drept sacrificiu. Însă mai trebuie să se ocupe și el din când în când de interesele poporului, pentru ca oamenii să nu i se alăture altuia.

## Creatura

### Ce rol preia creatura?

Acest lucru depinde foarte mult de modul în care o antrenezi. În fapt, creatura poate face tot ceea ce faci și dumneavoastră pe post de Dumnezeu și chiar mai mult. Poporul dumneavoastră fie o va venera, fie se va teme de ea. În orice caz, deja aspectul făpturii îi ține pe muritori la respect. Un avantaj imens pe care făptura îl deține e faptul că poate influența și în afara spectrului dumneavoastră de puteri cerești. Și aici se încadrează multe sarcini din situațiile de salvare. Dacă ați învățat creatura să mănânce oameni, veți observa că lucrurile nu se mai pot termina cu bine. Fiindcă astfel, de câte ori creatura va salva pe cineva dintr-o anumită situație, ulterior îl va înghiți.

### Un model pentru creatură

Sunteți supravegheat în tot ceea ce faceți, chiar fără cortină. Aveți deci grijă ce faceți în prezența creaturii. Dacă vă apucă să aruncați prin aer cu vreun om necuviincios ori să mai dați cu pietre în vreo casă, nu faceți acest lucru în prezența creaturii decât dacă doriți să o educați în acest mod.

### Miere și bici

Mai ales în faza de început, e foarte important să vă supravegheați creatura. Fiți aspru și în orice caz consecvent. Lăudați și pedepsiți făptura în mod regulat. Gândiți-vă că această făptură vine complet lipsită de sistem de apărare și trebuie să vă ocupați de ea pentru ca, prin preocuparea și îndrumarea dumneavoastră, să dezvolte un simț pentru ce e bun și ce e rău. E bine deci ca în faza de început a jocului să nu lăsați creatura să mărșăluiească prin sate fără să fie supravegheată.

### Cât de intens trebuie să laud și să pedepsesc?

Depinde iarăși de ceea ce doriți să învețe făptura. Dacă doriți să fie drăguță în comportarea cu sătenii, o bătaie strașnică aplicată când a

mâncat un om vă ajută sută la sută. Pentru chestiuni mai mărunte e bine să folosiți pedepse mai ușoare. La început, când făptura are de învățat, impuneți pedepse 100%, pentru a distinge clar extrema bună de cea rea: o veți pedepsi că a mâncat o oaie în cazul în care doriți ca ea să se hrănească doar cu cereale. Dar pedeapsa trebuie să fie mai ușoară decât pentru mâncarea unui om.

### Ce trebuie să am neapărat în vedere atunci când dau o pedeapsă?

Fiți atenți ca atunci când vă pedepsiți creatura, aceasta să nu se afle în preajma vreunei clădiri. Căci dacă o pocniți mai violent, făptura ar putea distruge clădirea din apropiere. Căutați-vă un loc liber pentru astfel de acțiuni. Pe de altă parte, dacă făptura a aranjat vreo tâmpenie prin sat și o veți duce în afara satului pentru a o pedepsi, scopul pedepsei nu va fi înțeles. Ca și la un animal de casă, pedeapsa trebuie dată în urma întâmplării chiar în acel loc. Dacă însă e vorba de acțiuni mărunte, e bine să vă gândiți dacă n-ar fi mai bine să renunțați la pedeapsă sau să folosiți mijloace cât mai moderate, pentru ca făptura să nu leșine.

### Interacțiune cu obiecte

Dați-i creaturii de la bun început tot soiul de obiecte, să le ia în mână. Observați ce face cu ele și pedepsiți-o sau lăudați-o în mod corespunzător. Dacă doriți să o îndemnați să mănânce ceva, mângâiați-o pe burtă în timp ce ține obiectul respectiv în mână. Astfel puteți influența planul de meniuri.

### Cum se ocupă creatura de natalitate?

Puteți învăța creatura să se reproducă. Pentru acest lucru, o veți lua de lesă și o veți duce într-unul dintre sate. Găsiți acolo o femeie și așezați-o lângă un bărbat. Chiar și cea mai tâlămbă creatură pricepe ce aveți de gând și cum funcționează acest lucru, iar astfel vă va imita. Gândiți-vă doar că la fiecare ocazie care i se ivește făptura va alege pe unul din rândurile muncitorilor.

### De ce se dezvoltă creatura mea atât de încet?

Creatura crește și se dezvoltă doar în



timp ce doarme și când mănâncă. Astfel e necesar să-i mai dați pauze și la început să vă îngrijiți de hrană. După ce creatura se mai dezvoltă, nu va mai fi necesar să vă ocupați de asemenea lucruri.

### Creatura mea se limitează la a mânca doar anumite lucruri?

Nu. Tot soiul de creaturi pot la rândul lor să se îndoape cu orice tip de hrană. Nici o vacă nu e obligată să se hrănească doar cu cereale. Drept hrană, cele mai recomandate sunt carnea (vacă, porci, oi, cai), cerealele și peștele. E bine însă de știut că după hrănirea cu carne înclinațiile creaturii sunt mai agresive, pe când la hrănirea vegetariană efectul hranei e invers. Dacă doriți ca făptura dumneavoastră să se hrănească cu oameni, puteți chiar să o îndreptați de preferință spre un anumit sex stabilit de dumneavoastră.

### Antrenament consecvent

Lauda și pedeapsa trebuie să survină în urma unei acțiuni. În afară de acest lucru, e importantă consecvența. Dacă vă ocupați de creatură doar în funcție de chef, aceasta nu va învăța niciodată în mod rațional sau înțelegător. O educație inconsecventă duce implicit la un model de comportament de-a dreptul curios.





Cine-și bate propria creatură direct lângă clădiri trebuie să se aștepte la distrugeră.



Fiind în lesă, chiar și Tigrul, fiind mai greu de cap, va înțelege ce doriți.

## Cum îmi antrenez creatura în modul cel mai efektiv?

Amenajați-vă un fel de tabără de antrenament. Acest lucru se poate face pe câmp sau în sat. Culegeți apoi în călătoriile dumneavoastră vrăjile pe care le găsiți și depozitați-le în acel loc special amenajat. Când ați cules destule, duceți creatura în tabăra de antrenament și folosiți pentru ea toate aceste vrăji. Puteți apoi fi sigur că făptura vă va acorda atenția cuvenită. Pe cea de-a doua insulă veți găsi vraja cu care puteți crea o pădure. Legați făptura în lesă de un copac pe locul unde vrăjiți pădurea. Creatura va învăța astfel să folosească această vraja atâta timp cât pădurea stă în picioare.

## Când trebuie să schimb creatura?

Nu e necesar să schimbați creatura. Puteți însă profita și de o altă creatură. Dacă v-ați hotărât de la bun început să luați în primire tigrul, veți avea de a-face cu o ființă puternică, dar relativ slabă la nivel mental. Puteți de aceea să treceți la oaie, după ce ați dezlegat rebusul acesteia. Această creatură învață mult mai repede. După ce a învățat îndeajuns, treceți înapoi la tigrul, iar acesta preia în mod automat experiența acumulată. Folosind această metodă, ajungeți să stăpâniți un luptător puternic.

## Lesă

La început e bine să vă legați creatura cât mai des în așa-zisa „lesă a învățării”. Când îngerul dumneavoastră păzitor a învățat câte ceva, e bine să-l scoateți din lesă și să-l testați. Faceți uz și de posibilitatea de a lega creatura de un anumit obiect fix. De exemplu, legați-o de magazie și astfel ea poate observa muncitorii care înmagazinează hrană și lemne. Mai târziu puteți lungi sau scurta lesa în funcție de necesitate.



- LEGENDĂ**
- 1: Antrenamentul aruncării
  - 2: Cele trei pietre ale porții
  - 3: Prima piatră a porții
  - 4: Fratele rătăcit (a doua piatră)
  - 5: Cariera de piatră (a treia piatră)
  - 6: Quest
  - 7: Quest
  - 8: Quest
  - 9: Creatura lui Nemesis - partea 1
  - 10: Pustnicul
  - 11: Pietrele cântătoare

- 12: Copiii răpiți
- 13: Creatura lui Nemesis - partea 2
- 14: Poteca - căpcăunul
- 15: Creatura lui Nemesis - partea 3

- A: Localizare: fratele rătăcit
- B: localizare: a treia piatră a porții





## Sarcini

### Cât de repede trebuie să mă mișc în poveste?

Primul scenariu, mai bine zis prima țară din **Black & White**, are rolul de a antrena și exersa creatura dumneavoastră. Cu cât mai mult timp veți petrece în prima țară, cu atât mai bine pregătiți veți fi dumneavoastră și creatura pentru următoarele țări. Luați-vă timp pentru a cerceta fiecare petec de pământ, de a-i vedea pe oamenii dumneavoastră, de a vă ocupa intens de creatură.

### Pot să fac greșeli mari?

Se poate întâmpla ca unele sarcini să nu mai poată fi rezolvate, fiindcă lipsesc chestiuni esențiale. În prima țară e vorba de cele zece pietre runice și cele zece oi. Aruncați, spre exemplu, una din cele zece pietre în mare, atât de departe încât să nu mai poată fi găsită și automat. Sarcina „pietrelor cântătoare” va rămâne neîndeplinită. La fel este valabil și pentru oi: dacă creatura mănâncă o oaie, nu mai primiți creatura bonus. Jocul nu este influențat radical din cauza unor astfel de greșeli și nu devine

imposibil de terminat, însă veți pierde ceva important. **Sarcinile sunt independente una față de cealaltă?**

Puteți absolvi sarcinile în ordinea dorită. Veți fi răsplătit pentru rezolvarea fiecăreia în parte. Unele quest-uri se pot termina doar dacă ați intrat în posesia recompensei pentru o anumită sarcină. Referitor la acest lucru, vă vom informa din timp în partea de rezolvare a sarcinilor.

### Există vreo cale cea mai bună de rezolvare a unei sarcini?

Aproape fiecare sarcină poate fi rezolvată în mod diferit. În unele cazuri, veți fi răsplătit în funcție de modul în care acționați. Dacă sunteți „rău”, se poate întâmpla să primiți răsplata sau să n-o primiți.

## Antrenamentul aruncării

### Scopul: fărâmițarea bolovanilor

Scopul și sensul acestui exercițiu este să învățați să aruncați. Folosiți din plin această șansă. Aruncarea nu poate fi explicată, aceasta trebuie învățată prin exersare. Mai încolo va

trebui să faceți foarte des uz de aruncarea pietrelor sau a bulgărilor de foc. Pont: nu părăsiți Edenul până nu stăpâniți din plin tehnica de aruncare.

### Nu reușesc să țintesc. Nu merge mai repede?

Pentru a termina quest-ul în modul cel mai simplu, duceți mâna cât mai aproape de țintă. Astfel, aruncarea nu mai are cum să vă creeze probleme. Însă chiar dacă treceți în acest mod destul de repede peste quest, nu înseamnă că v-ați îmbunătățit arta de a arunca.

### Ce să fac cu un beachball?

Mentineți-vă creatura în formă dându-i mingea să se joace. Până când nu aveți creatură, puneți mingea la locul ei. Atenție: salvați înainte de a-i da creaturii pentru prima dată mingea. S-ar putea să aveți surpriza ca aceasta să o înghită cât ai clipi.

## Cele trei pietre ale porții

Sable, antrenarea de creaturi, vă cere să deschideți marea poartă. Pentru acest lucru trebuie să puneți







trei pietre pe podest. Prima piatră e foarte ușor de găsit. Chiar Sable vă indică locul unde se află.

## Cea de-a doua piatră - fratele răătăcit

### Sarcina

Locuitoarea casei țărănești are cea de-a doua piatră în casa ei. Pentru a intra în posesia pietrei, vă cere să-i salvați fratele bolnav. El se află în pădure (vezi harta). Aveți acum posibilitatea de a vă da pe față convingerile.

### Varianța cea bună

Mergeți la pădure și ridicați-l pe fratele femeii. Duceți-l înapoi la sora lui. Astfel v-ați comportat foarte nobil. Femeia vă dă în schimb, așa cum a promis, cea de-a doua piatră. În mod alternativ, puteți s-o duceți pe soră la fratele ei.

### Varianța ceva mai „rea”

Cine e femeia asta, ca să-și permită să-l preseze chiar pe Dumnezeu în persoană? Ia luați un bolovan și distrugeți-i casa. Totul e foarte simplu. Femeia mai degrabă bună decât îngrozită bombăne în continuare și vă cere din nou să-i salvați fratele bolnav. Aduceți-i acum fratele. Ați acționat dur, dar nu e nimic neomenesc în asta.

### Varianța tiranică

Vă luați singur piatra, distrugând casa. Și pentru a fi în definitiv cel mai rău, aveți două posibilități: mergeți la frate, uciideți-l cu o piatră și duceți apoi cadavrul la sora sa. Alternativa e să uciideți sora și arătați-i fratelui cadavrul ei. Acesta va face infarct. Această din urmă variantă e o încarnare absolută a răutății. Gândiți-vă bine dacă doriți

să fiți chiar așa de rău, fiindcă faptele pe care le comiteți nu vor fi uitate în grabă.

### Răsplata

Indiferent la care alternativă din cele expuse vă hotărâți să apelați, veți avea în posesie cea de-a doua piatră a porții.

## Cea de-a treia piatră a porții

Mergeți la omul de la cariera de piatră și scoateți mai întâi din carieră piatra. În scurt timp, el vă va sculpta piatra în forma necesară, iar acum puteți să o duceți la podest. Poarta se deschide. Dacă urmați iarăși o cale așa zisă „rea” și dacă cu orice preț doriți să „vă da-ți mare”, îl uciideți pe omul de artă. Oricum are destui verișori care pot sculpta piatra în locul său.

## Chinul alegerii

### Creaturile

Trebuie să vă hotărâți pentru una din cele trei creaturi. Mai încolo veți mai avea posibilitatea să schimbați creatura pe o alta. Totuși, e bine să fiți precaut în alegere.

Pont: maimuța se antrenează cel mai ușor.

### Pe care creatură să o iau?

După cum vă spune instinctul. Fiecare din cele trei creaturi are câte ceva special. Vaca exprimă ceva bun, drăcușorul e al tigrlui, iar maimuța înseamnă calea de mijloc. Chiar dacă s-ar putea spune că tigrlul e mai degrabă rău, iar vaca mai degrabă bună, nu înseamnă ceva decisiv. Oricum, oricare creatură poate fi educată să fie bună sau rea.

### Vaca

E bună la toate. Se luptă pasiv, e binevoitoare și învață destul de repede. Dacă o alegeți, trebuie să vă ocupați puțin de educația ei și în scurt timp aveți o creatură care vă ajută din plin. Rumegetorul se regenerează în somn mai repede decât colegii săi. În afară de asta, la început vaca e cea mai mare creatură.

### Maimuța

Incontestabil, cea mai inteligentă dintre cele trei creaturi. E cuminte, ascultătoare și deloc complicată. Pricepe iute ceea ce doriți să o învățați, testează cu de la sine putere și învață chiar și când nu se află în lesă. Comparativ, maimuța învață cam de două ori mai repede față de vacă și cam de patru ori mai repede decât tigrlul. În cazul maimuței, vă veți petrece cel mai puțin timp cu educația ei. Cel mai mare dezavantaj: în cazul unei lupte, maimuța e mai mult decât proastă.

### Tigrlul

Cu tigrlul, v-ați ales cu un excelent luptător. Învață însă foarte încet, iar în perioada copilăriei trebuie supravegheat mereu. Nu e atât de ascultător ca și colegii săi și trebuie tras la răspundere destul de des. Fiți atenți: înfulecă cu mare plăcere câte un omuleț, iar în mod latent e distructiv. E însă cel mai dornic să devină puternic. Dacă poartă lucruri grele, puterea sa crește cu mult mai repede decât la colegii săi. Până una-alta, e cel mai rapid alergător.

## Antrenamentul

Înainte de a trece la rezolvarea următoarei sarcini, e bine să vă



ocupați amănunțit de îngerul dumneavoastră păzitor. Observați-l bine și arătați-i de toate. Stabiliți anumite valori și experimentați în lesă. Dacă sunteți convins că făptura e cât de cât educată, treceți la rezolvarea sarcinilor.

#### Creatura mea a lovit-o pe antrenoare

Face parte din antrenament. Sable vă va spune să pedepsiți făptura. Urmați-i sfatul, pentru a educa bine făptura. Dacă doriți, puteți să și lăudați făptura pentru fapta comisă...

### Quest-ul barcă

#### Sarcină

Misionarii de pe plajă au nevoie de lemn, cereale și de două animale.

#### Alternativa cea bună

Dați-le misionarilor tot ce vă cer: un braț de lemn, o grămadă de cereale și două animale. Atenție: dacă le dați deja o oaie, nu intrați în posesia creaturii bonus (Quest-Oi). Drept

răsplată, veți primi prima vrajă: ploaia. Pont: creatura nu poate încă să învețe vrăjile. Nu pierdeți deci vremea arătându-i vraja ploii.

#### Alternativa cea rea

Puteți îneca misionarii aruncându-i în mare. Quest-ul nu mai există și nu primiți răsplata.

#### Easter Eggs

Că să vă distrați, puteți să le dați misionarilor o femeie și o oaie (nu uitați să salvați în prealabil). Când vaporul se va scufunda în mare, veți putea vedea o scenă refăcută din filmul Titanic (la bug).

#### Pont

Dacă vă descurcați și acționați bine, veți vedea mai încolo cât vă e de folositor.

### Quest-ul plajă

#### Sarcină

Cinci bărbați au fost prinși de fluxul apei și se pare că se îneacă. Soția unuia dintre pescari vă roagă să-i

ajutați. Chestia e că nu puteți să-i ridicați pur și simplu pe pescari.

#### Varianta cea bună

Legati-vă creatura cu lesa bunăvoinței. Dați un clic cu lesa pe bărbații care sunt gata să se înece, iar creatura ar trebui să-i ajute. Pentru a ști locul unde trebuie aduși, dați un clic pe plajă. Dacă însă până la această etapă n-ați învățat creatura că oamenii nu sunt de mâncat, cine mai știe de ce fel de scenă veți avea parte. Nu uitați să lăudați creatura după ce a salvat un om, vine astfel și răsplata, o vrajă care întărește creatura.

#### Varianta de mijloc

Dacă îi salvați doar pe câțiva dintre pescari, iar pe ceilalți îi ucideți ori îi lăsați să se înece, femeia vă va fi recunoscătoare doar în parte. Pentru jumătăți de îndepliniri ale sarcinilor nu obțineți răsplată.

#### Varianta cea rea

Lăsați creatura să-i mănânce pe toți cinci sau să-i arunce pur și simplu. De fiecare dată când moare un pescar, reaua-voință a dumneavoastră e entuziasmată. După ce toți bărbații lipsiți de speranță și-au pecetluit soarta, femeia începe să se agite peste măsură, dar vraja o obțineți.

#### Dacă nu faceți nimic

Dacă nu interveniți deloc pescarii se îneacă după o vreme. Nu veți fi răsplătit și vă scade populația.

### Quest-ul oi

#### Sarcină

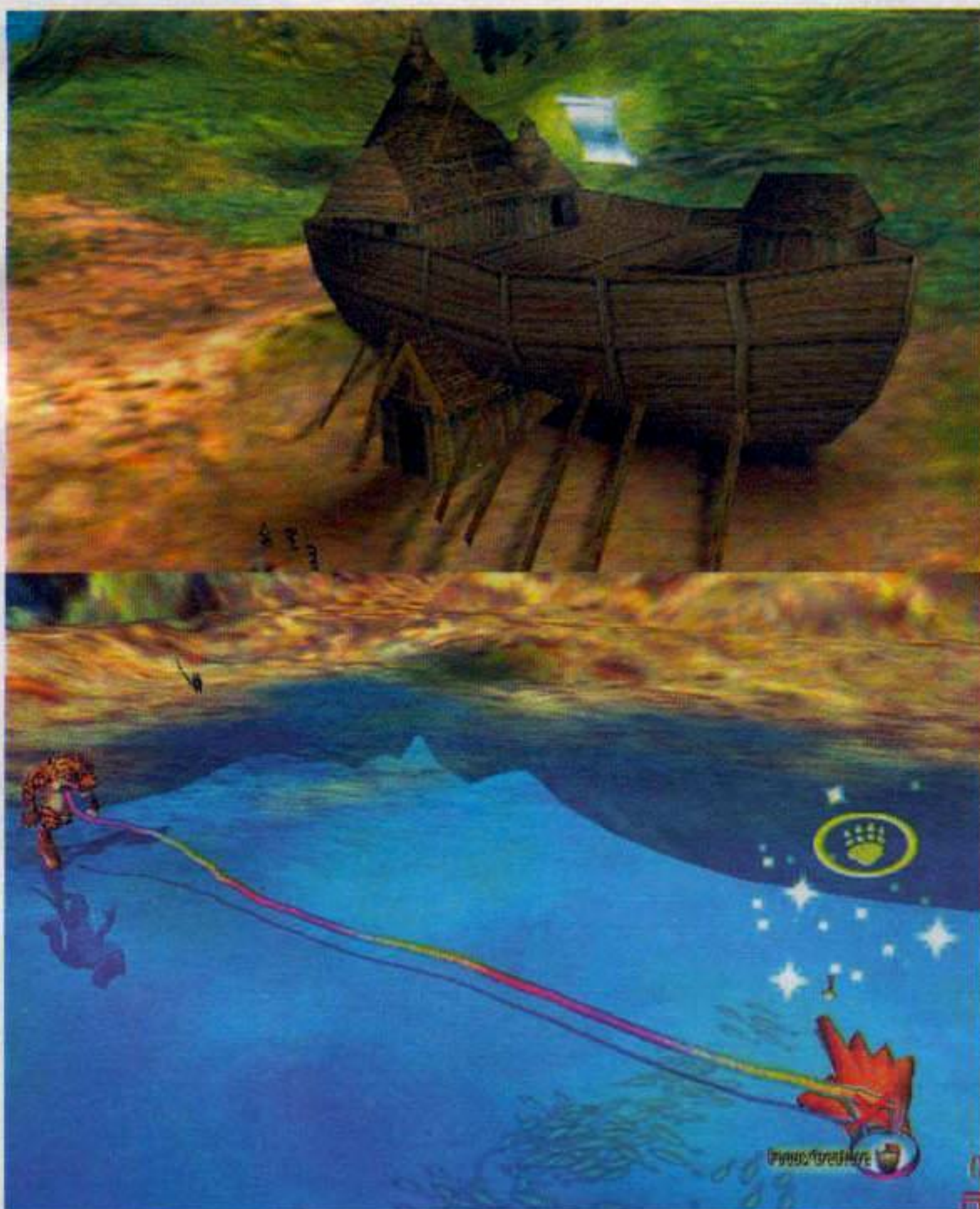
Duceți-i ciobanului oile rătăcite și împrăștiate înapoi.

#### Se poate rezolva sarcina și pe cale rea?

Dacă ucideți oile, dispare și quest-ul. Veți face partea întunecată să suradă, însă nu veți obține nici un fel de răsplată.

#### Unde găsesc oi?

În Eden se află împrăștiate zece oi. Unele sunt prin preajma







ciobanului, iar restul trebuie găsite. Dacă aduceți înapoi șase oi, ați rezolvat quest-ul și primiți drept răsplată o ladă plină cu cereale. Dacă aduceți înapoi toate oile, primiți o creatură bonus. Desigur, acest lucru nu se poate întâmpla decât dacă nu a fost ucisă nici una dintre oi în prealabil.

**Nu găsesc nici o oale.  
Unde sunt ascunse?**

Oile sunt foarte mici și nu pot fi recunoscute decât dacă sunt văzute

foarte de aproape. Animalele se găsesc tot timpul în același loc, căci nu se fâșăie încolo și înapoi.

- 1: În spatele porții celei mari
- 2: La sculptor
- 3: În țarcul porcilor
- 4: La ținta de aruncare
- 5: Pe limba câmpului
- 6: La jumătatea dealului pe drumul spre plajă
- 7: Pe drumul spre plajă
- 8: Pe munte (se arată la începutul quest-ului)
- 9: În pădure, lângă fratele cel rătăcit

#### Să iau țapul drept creatură?

Cum doriți. Dacă ați ales tigru, e bine să traversați o perioadă cu țapul, care învață mai repede decât tigru. După ce ați terminat educarea, vă puteți întoarce la tigrul.

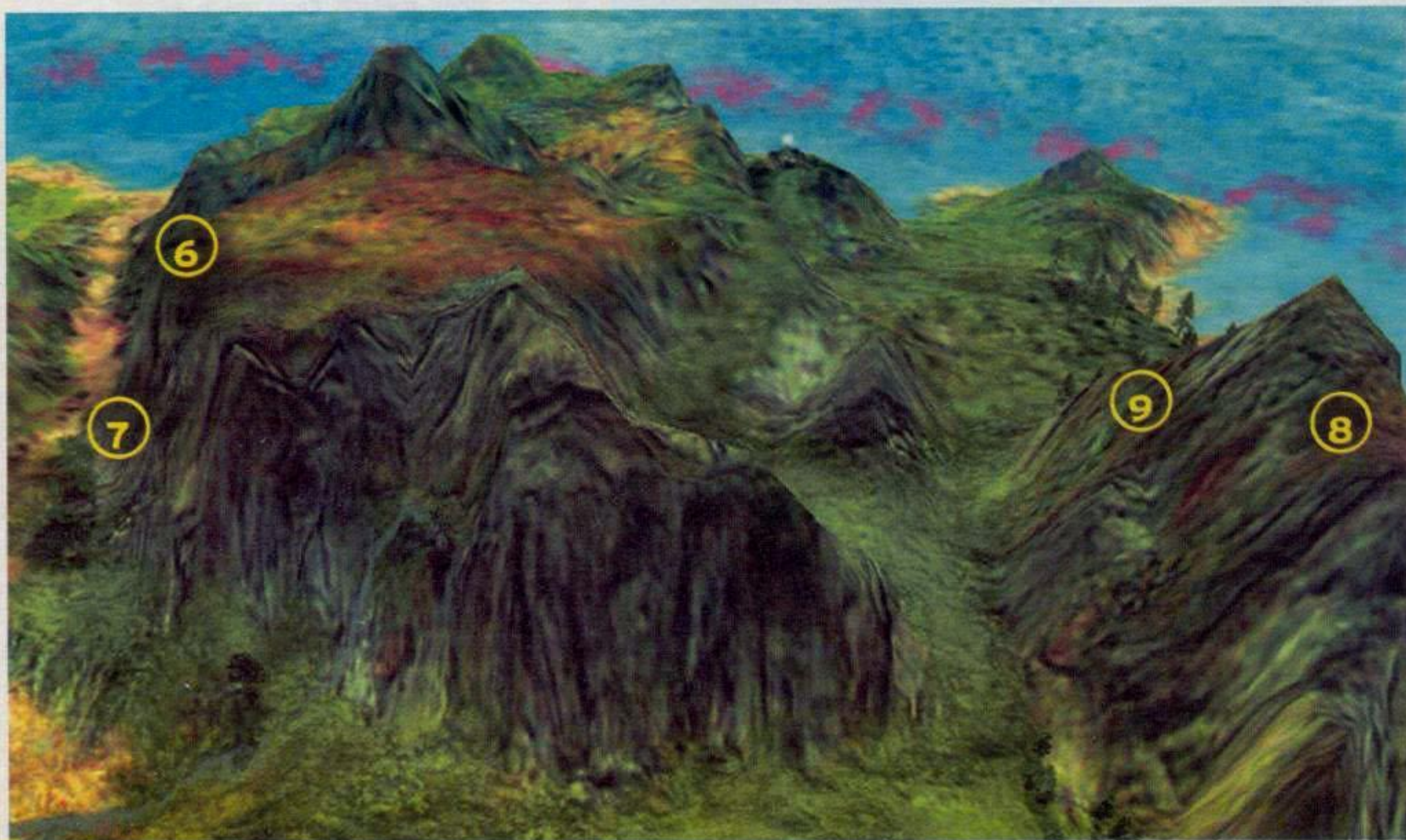
#### Creatura lui Nemesis - partea 1

##### Sarcină

Chiar în spatele templului se află un drum ce duce spre cealaltă parte a țării. Activați quest-ul. Veți da de creatura lui Nemesis, un alt Dumnezeu. De la această creatură aveți multe de învățat. În funcție de caracterul cu care ați început, acesta va fi un leu (tigrul), țap (vacă) sau un urs (mămuță).

##### Pot fi și aici rău?

Aceste sarcini sunt parte ale poveștii și nu pot fi jucate bine sau rău. Trimiteți creatura la satul aztecilor. Acolo, creatura lui Nemesis vă arată cum se impresionează un sat întreg. Folosiți aici vraja hranei. În momentul în care folosiți vraja, făptura dumneavoastră să fie pusă în lesă și să se uite. Începând de-acum înainte, făptura va putea să învețe fiecare vrajă pe care o vede.







### Antrenamentul pentru vrajă

Trebuie să dețineți deja câteva vrăji. A sosit vremea să învățați creatura să le facă. Mai dați-i drumul și din lesă, pentru a avea posibilitatea să experimenteze noile capacități însușite. Pentru a nu fi nevoit să vă deplasați de fiecare dată la locul unde se găsesc vrăjile, puteți să vă plasați în față o bilă vrăjită.

### Pustnicul

#### Sarcină

Pustnicul nu crede în dumnea-voastră. Vă cere să vă dovediti puterea pe baza unei creaturi mari de tot. Va trebui să jucați foarte mult până când creatura va fi atât de mare încât să fie capabilă să-l convertească pe pustnic.

#### Varianta cea bună

Când creatura e destul de mare, duceți-o la pustnic. Vă cere să ridice cu creatura un bolovan, pe care să-l aducă până în apropiere. Căpătați drept răsplată din nou o vrajă (ploaia).

#### Varianta de mijloc

Arătați-le necredincioșilor cu cine au de-a face. Distrugeți-i casa. Sunteți răsplătit cu o vrajă de ploaie. Atenție însă, pustnicul e al dracului de supărat și nu peste mult timp va da foc magaziei satului.

#### Varianta cea mai „rea”

Cine nu vrea să creadă trebuie să simtă pe pielea lui. Distrugeți casa și uciideți-l apoi pe pustnic. Veți primi vraja și de această dată și nu mai e nimeni care să dea foc magaziei. Atenție, dacă uciideți pustnicul

înainte de a-i mărunți casa, veți ieși din afacere falimentar.

### Pietrele cântătoare

#### Sarcină

Trebuie să găsiți pietrele care sună și să le puneți în ordinea corectă. Pentru a auzi tonul pe care o piatră îl scoate, dați un clic pe aceasta. La final, pietrele trebuie să solfegieze.

#### Unele pietre dau un ton nu prea melodios

Aceste rune le puteți pur și simplu ignora. Sunt doar o diversivune și nu au rol în soluționarea misterului. Trebuie să găsiți doar cele cinci pietre corespunzătoare.

#### Unde găesc pietrele potrivite?

- 1: La fratele rătăcit
- 2: Pe munte, în spatele satului
- 3: La cimitir
- 4: Direct în spatele cercului de pietre
- 5: La carieră

#### Există mai multe variante pentru rezolvare?

Puteti acționa cum vă taie capul. În momentul în care ați așezat pietrele în ordinea corectă, primiți drept recompensă o vrajă practică, și anume vraja hranei.

### Copiii răpiți

#### Sarcină

Un bărbat ține ascunși mai mulți copii într-o peșteră. Femeia care se ocupa de copii vă cheamă în ajutor.

#### Unde e peștera?

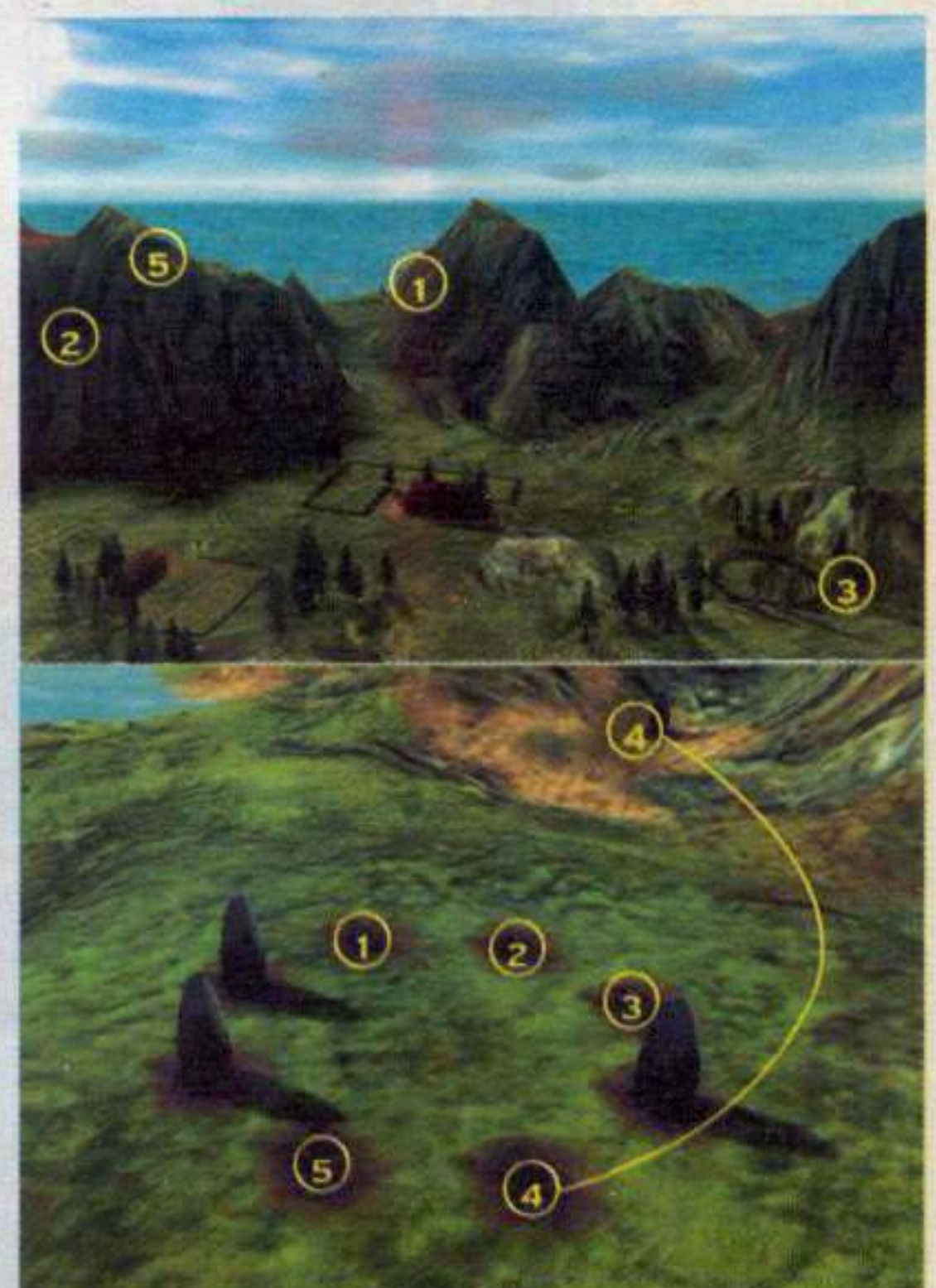
În spatele creșei e o casă mică. Aceasta e intrarea în peșteră. Casa nu poate fi distrusă. Veți avea nevoie de ajutorul făpturii.

#### Cum îl prind pe răpitor?

Aduceți creatura prin preajmă. Așteptați până când răpitorul iese din casă și coboară dealul. După ce a parcurs o bună bucată de timp, dați pe el un dublu clic cu lesa. Acum ar trebui să fie legat de creatură.

#### Varianta cea bună

Ordonati creaturii să-l ducă pe răpitor la intrarea în peșteră. Astfel, acesta se ține de promisiune și eliberează copiii. Drept mulțumire, primiți vraja vindecării.







#### Varianta rea

Mângâiați burtica creaturii, în vreme ce aceasta îl ține pe răpitor. După ce răpitorul e înghițit de creatură, înseamnă că l-ați pedepsit pe acesta în mod draconic, însă nu ați eliberat copiii. Totuși, sarcina este îndeplinită. Primiți drept răsplată o altă vrajă, cea a blițului.

### Creatura lui Nemesis partea 2

#### Sarcină

Marea creatură vă învață în această lecție cunoștințele de bază ale luptelor. Urmați-o. După luptă, creatura lui Nemesis vă va vindeca creatura.

### Poteca - căpcăunul

#### Sarcină

Un căpcăun răutăcios păzește intrarea către vale.

#### Varianta cea bună

Căpcăunul e înfometat. Dați-i ceva să mănânce și acesta va elibera calea. Creatura poate să meargă la

lada ce se află în spatele intrării și să-și ridice recompensa: o a doua minge de joacă.

#### Varianta cea rea

Încercați să alergați pe lângă căpcăun. Astfel începe lupta. Dacă aveți ceva vrăji de vindecare, e bine să le adăpostiți mai întâi prin preajmă. Lupta e un bun antrenament pentru viitoarele încăierări. Puteți vindeca creatura și în timpul încăierării. După ce căpcăunul a fost cucerit, luați-vă lada. Nu o poate duce decât creatura, fiindcă aceasta se află în afara teritoriului pe care puterile dumneavoastră au efect.

#### Răsplată

În ladă se află încă o minge de joacă. În sat, lângă templu, mai apare suplimentar o vrajă de vindecare forțată. Această vrajă are un efect foarte puternic. Încercați să exersați această vrajă mai în amănunt.

### Creatura lui Nemesis partea 3

#### Sarcină

Creatura vrea să vă dezvăluie un

mare secret. Lui Nemesis nu-i convine deloc acest lucru și începe să arunce cu fulgere. Dacă nu vă luați foarte rapid făptura din zona periculoasă, va fi atinsă de flăcări și va suferi leziuni serioase.

#### Nemesis îmi dă satul peste cap

Cam asta e; cu un Dumnezeu care nu e în apele sale nu bine să mergi la mâncat cireșe. Stingeți focul folosind vrăjile ploii. Aduceți-vă în ajutor creatura. Dacă a fost pregătită cum trebuie, vă va fi de mare folos la stingerea focului.

### Vortexul

#### Să trec prin Vortex?

În Eden nu mai aveți nimic de făcut. Aruncați material de construcție, alimente și bile fermecate prin Vortex și dați apoi un clic pe rol. Ajungeți acum în cea de a doua țară.





# Desperados - Demo

**Vă arătăm în cele ce urmează cum veți elibera un oraș din Far West de intruși nesuferiți.**

## Cum e mai bine să încep?

Cowboy-ul îmbrăcat în alb (**pct. 1**) nu mai prezintă o mare piedică, după ce își folosește cuțitul. Furișați-vă deci spre nord-vest și fiți atenți să nu vă observe cowboy-ul din curtea interioară (**pct. 2**). Târâți-vă cu Doc până la marginea bolovanilor, iar în vreme ce cowboy-ul e atras de rodeo, plasați-i o mică surpriză, aruncându-i o fiolă cu gaz.

## Cum îl termin pe tipul de pe pod?

Cooper îl termină pe cowboy (**pct. 3**) printr-o aruncare de cuțit și-l cară apoi spre sud. Atenție la cowboy-ul colorat, care își face permanent rondul în jurul casei Drygoods (**pct. 4**).

## Ce fac la punctul 4?

În momentul în care cowboy-ul dispare după colț, o luați la fugă cu Doc și Cooper, până ajungeți în curtea interioară la **pct. 2**. Doc își ia pistolul cu gaz, iar Cooper se ocupă de cowboy-ul inconștient. Grăbiți-vă, dar fiți atenți să nu vă vadă cei de la rodeo. Treceți apoi strada și intrați în clădirea Drygoods (**pct. 4**).

## Cum programez anumite acțiuni?

Așteptați până când cowboy-ul (**pct. 5**) se holbează spre vest, iar cel în culori dispare în spatele casei. Rămânând pe loc, sub acoperirea casei, programați acum aruncarea de cuțit a lui Cooper asupra cowboy-ului în alb. Intrați pe ușa din nord și atacați-l pe tipul în alb.

Terminați-l printr-o aruncare de cuțit, luați-l în brațe și ascundeți-l rapid în cotețul de găini de lângă casă.

## Cum mă descotorosesc de cowboy-ii de la pct. 5?

Așteptați până când cel în culori

trece pe lângă cotețul de găini și terminați-l apoi din spate, printr-o aruncare de cuțit. La fel faceți și cu cel în roșu, în momentul în care intră în casă. Acum Doc poate să părăsească în liniște casa Drygoods, luându-și și următoarea fiolă cu gaz de lângă cotețul de găini.

## Cum termin cowboy-ul de la pct.6?

Mulțumită cuțitului, cowboy-ul în culori pastelate de la **pct. 6** nu va pune mari probleme dacă vă strecurați de-a lungul peretelui de la hambar. Ascundeți-i ulterior corpul neînsuflețit în hambar.

## Cum ajung în turn?

În continuare, trebuie să intrați în biserică, împreună cu Cooper. Veți face acest lucru prin intrarea din dos, pentru a putea ajunge în turn (**pct. 7**). Decuplați-l și pe tipul din turn, folosind tot cuțitul, și părăsiți apoi biserica. Intrați acum în acțiune Doc, care trebuie să ajungă pe vârful turnului bisericii (**pct. 7**), de unde va arunca o fiolă cu gaz asupra cvartetului de jos. După ce adversarii sunt K.O., Cooper poate să iasă în exterior, prin portal.

## Unde găsesc muniție pentru arma cu țintă la precizie?

Culegeți cu Doc toată muniția din jur (**pct. 7**) și pe cea de jos, de lângă turn, și așezați-l la locul său în vârful turnului. Puteți acum într-un mod foarte confortabil să eliminați toate aparițiile nedorite din calea dumneavoastră. Ocupați-vă mai ales de paznicii care se află pe acoperișuri.

## Cum ajung în salon?

Așteptați până încetează harababura creată de colegul dumneavoastră și deplasați-l pe Cooper pe ușa din dos a bisericii, până la clădirea situată la nord de salon. Fără să fiți văzut, părăsiți clădirea (**pct. 9**) și terminați paznicul de lângă leagăn, prin aruncarea cuțitului.

Ascundeți corpul în clădire și înconjurați apoi clădirea Hoover, pentru a neutraliza silențios, tot prin aruncarea cuțitului, și paznicul de la **pct. 10**. Ar fi bine să cărați și acest cadavru în clădire. Cooper trebuie acum să se cațere pe scările clădirii de lângă salon, pentru a ajunge pe acoperiș.

## Când o pot folosi pe Kate?

Când Cooper ajunge pe acoperiș (**pct. 11**), acoperișul se desface, iar jucătorul obține suplimentar și controlul asupra lui Kate. Așteptați un moment până când se liniștește situația în salon și până când toți gangsterii, mai puțin Dillon, au șters-o afară. Cățărați-vă apoi (Cooper) pe scară în sus și ascundeți-vă în spatele peretelui spaniol, în camera de la primul etaj.

## Cum îl fac K.O. pe Dillon?

Atrageți-l cu ajutorul lui Kate (simbolul jartierei), astfel încât vederea lui să se coloreze puțin în roz, și aduceți-l sus în cameră, unde Cooper îl poate doborî. Pocniți-l ceva mai mult decât pe alții, până când i se rotesc în jurul capului vreo cinci stelute, altfel se va trezi prea repede. Calea către ieșire v-o puteți croi în două moduri: Kate și Cooper își degajează drumul prin focuri de armă sau Doc se coboară de pe biserică și se strecoară în spatele salonului, unde folosește din nou fiolele cu gaz.

## Ce am de rezolvat la punctul 12?

Poteca vă duce în spatele caselor spre punctul 12. Cowboy-ul în alb din curtea interioară nu ridică dificultăți, ca de altfel și cel de-al doilea, care sforăie lângă magazia cu lemne. Prelucrați-i pe cei doi făcând uz de cuțit.

## Cum îi termin pe punșaii de pe pod?

Să ne îndreptăm deci către punctul 13. Trasați niște urme



pentru a-i atrage pe cowboys în sud. Mai trasați o urmă pe lângă ușă și ascundeți-l pe Cooper înăuntru. Cum mășăluiește vreun adversar pe lângă ușă, terminați-l aruncând cu cuțitul.

## Cum îl eliberez pe șerif?

Îndreptați-vă spre pușcărie. Intrați în clădire și aruncați imediat cuțitul spre tipul care se proptește de masa de lucru. Ieșiți imediat afară și așteptați până

când al doilea tip își face apariția. Nu vă mai rămâne decât să-l aduceți pe Doc, ca să deschidă încuietoarea temniței, și să-l cărați ulterior pe Dillon în celulă.

RALF ADAM (INFOGRAMES)





# Stupid Invaders

## Indicații

Față de alte jocuri de tip Adventure, în *Stupid Invaders* sunteți foarte susceptibil de a comite erori ce vor avea drept urmare dispariția personajului dumneavoastră. Pentru a vă atenționa din timp, am plasat un „cap de mort” lângă fiecare pasaj unde acest lucru e mai mult decât probabil. Dacă vedeți simbolul, salvați mai întâi nivelul la care ați ajuns. Chiar dacă felul în care veți muri e destul de macabru, nu vă dați bătăuți. Totul nu e decât un program, iar chiar atât de istețe nu sunt cele cinci caractere. Unele pasaje de text sunt tipărite răsturnat, lucru care nu constituie o greșală de tipar, ci a fost făcut în mod voit. Am întors soluțiile pentru a nu vă lua imediat plăcerea de a rezolva singur situațiile respective.

## Evadarea de pe pământ

**Sunt capturat în toaletă. Ce fac acum?**

Uitați-vă în jur. Sunt câteva obiecte interesante, de care puteți face uz. Bolok e postat în fața ușii, ar trebui deci căutată altă cale. Ar cam trebui să ajungeți până la geamul de sus.

Legat sulul de hârtie igienică de pompa pentru desfundat și folositiți noua „frânghie cu lansator”, în combinație cu fereastră. Voila!

**Cum îl salvez pe Moș Crăciun?**

În primul rând, un lucru e sigur: acest Moș Crăciun nici nu există. Deci nici nu poate fi salvat. Totuși, dacă s-ar da drumul la apă...

Folositiți pompa (din toaletă) cu hornul. Problema e rezolvată.

**Nu pot să ies din cavou.**

Ei nici așa! Chestia asta chiar că nu e dificilă deloc. De-abia dacă există probleme care se rezolvă cu sulf... Introduceți pînă în gura celui. Deschideți sarcofagul cu potcoava.

Aveți acum cheia pentru zombie și-i turnați sulul pe gât. perdeana închisă.

**Cum ies din pivniță?**

Nu deschideți ușa, vă rog. Cel puțin nu înainte de a salva jocul. Aveți la dispoziție doar două lucruri: un întrerupător de lumină și o capcană uriașă pentru șoareci. Mai devreme sau mai târziu, Bolok va intra pe ușă.

Puneți capcana pe ultima treaptă a scării și stingeți lumina.

## În casa

Pe lângă pivnița de unde tocmai ați sosit, casa mai are cam trei nivele: parter, etajul întâi și podul. Aruncați o privire prin preajmă și luați cu voi tot ce nu e nituit sau prins în cuie. Evitați încăperea navei care se află în pod, căci acolo vă așteaptă Bolok.

**Am tot căutat prin casă. Acum ce mai fac? Nu mă mai descurc.**

Verificați și partea din spate a podului (partea cea mai întunecată). La fereastră e o gaură. Aici trebuie introdus ceva. N-ați găsit încă? Uitați-vă atunci la cea mai întunecată...

În colțul acesta întunecat găsiți undeva un întrerupător de la care se aprinde o lampă. Luați în primă lădă, suflați pe ea și luați ceea ce se află pe etajera.

**Dar aici pe horn șade o spurcăciune de bărzoii!**

Exact! Chiar pe horn, acesta fiind intrarea secretă în camera navei. Din păcate, mofturoasa creatură nu se lasă dată la o parte cu una, cu două. Ar fi trebuit între timp să găsiți câteva obiecte cu care să-i presărați dihaniei abur sub... în sensul cel mai propriu al cuvântului.

Chibritul necesar îl găsiți într-un sertar al mobilierului din bucătărie. Puneți artifiții (garați - parter) în cămin, în camera căminului.

**Mă bucur că am ajuns în sfârșit în încăperea navei.**

Domoliți-vă, nu vă bucurați prea

devreme. Mai e cineva ascuns în dulap. Aveți nevoie de ceva... foarte elastic. Ați fost în camera lui Candy? V-ați uitat în dulapul de haine?

Folositiți ciorapul cu chilot în combinație cu dulapul. Mergeți apoi în grădina (intrarea se face prin bucătăria de la parter) și legați de capătul acestui așa-zis „elastic” de mașina de tuns iarba. Dați drumul mașinii să mărșălușcă pe unde i-o tuna și deja l-ați culcat la orizontală pe cel rău.

**Cum îi dezgheț pe prietenii mei care au fost încremeniți?**

Aici nu vă ajută decât iarăși ustensilele pe care le are Candy. În camera ei este un sertar închis cu cheia. Căutați cheia necesară în baie, căci pentru a vă putea descurca, aveți nevoie de un...

În mașina de spălat găsiți o cheie cu care puteți deschide sertarul din camera lui Candy. În sertar găsiți un uscător de păr. Acum nu vă mai lipsește decât prelungitorul, care se află în camera unde e televizorul.

## În căutare de îngrășăminte

În rolurile lui Gorgious și al lui Candy, trebuie să procurați bălegar. Și chiar dacă aterizați lângă o fabrică uriașă de îngrășămintă, nu înseamnă că sarcina dumneavoastră va fi ușoară.

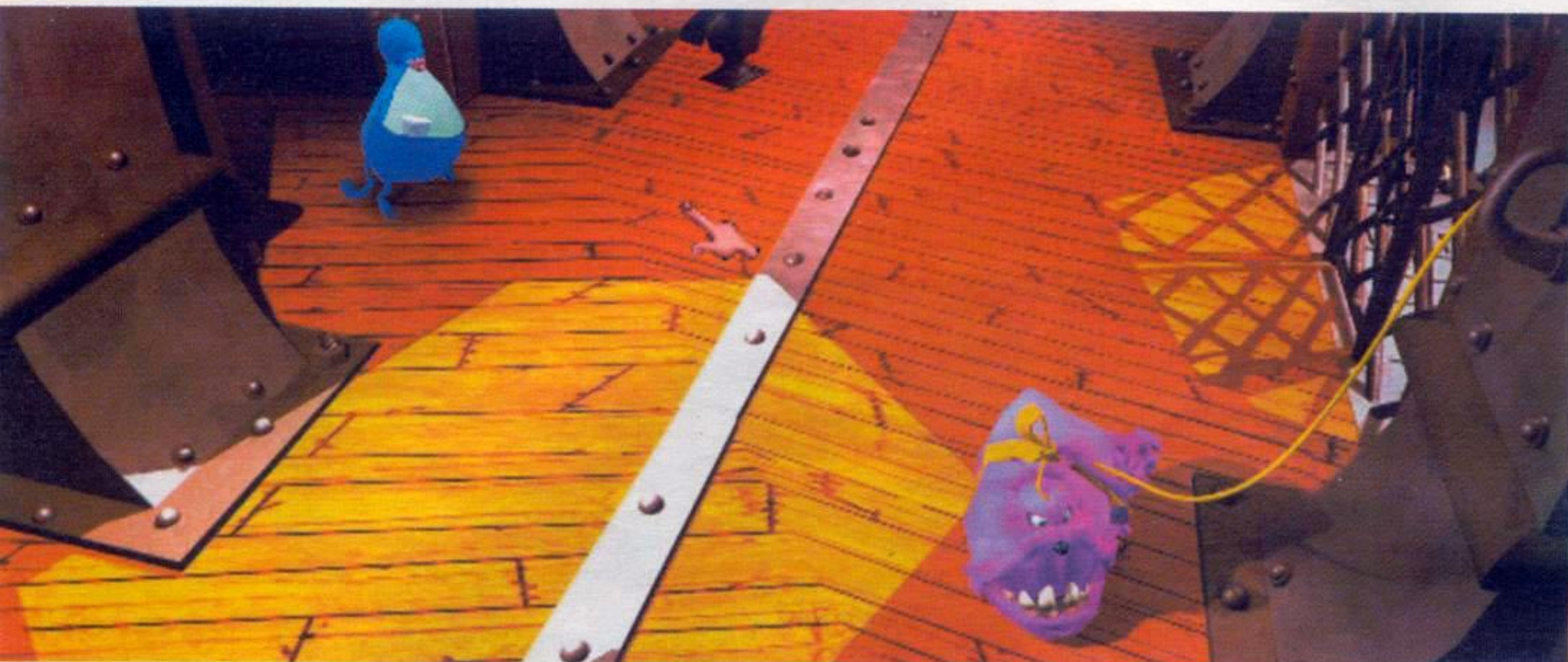
**Dar ăsta-i un capac de canal. Cum îl deschid?**

Răbdare! V-ați uitat atent la puii de găină? Atunci știți deja că orăntăniile astea reacționează într-un mod foarte alergic, când vă adresați lor direct. Când părăsiți screen-ul cu capacul canalului, apare falnicul „Chickenzilla”. Iar ceea ce funcționează la pui, dă roade de obicei și la adulți...

Adresați-vă deci lui „Chickenzilla”, iar calea e liberă. Apare și Candy.

Preluați scurt controlul asupra lui Candy. Există doar o singură cale și sărăcuța aterizează direct în cuibul dragostei la Nelson. În vreme ce Candy se bucură acum de





**CU CÂT EȘTI  
MAI ATENT, CU  
ATÂT TRĂIEȘTI  
MAI MULT**

Potaia asta de culoare roz e foarte periculoasă. Înghite absolut tot ce-i arunci sub nas. Pentru a putea trece, trebuie găsită „hrana” potrivită.

asa-zisele capricii ale dragostei, Gorgeous trebuie să clarifice situația.

**Cum dau de ciocanul din  
îngrășămintă?**

În birou găsiți tot soiul de sculpturi din îngurășămintă. Pe noi însă ne interesează doar ciocanul de pe scena cea mică. Atenție: proprietarul acestei „piese de artă” nu și-a lăsat opera nesupravegheată. Aveți nevoie deci de un blindaj.

**Pentru numele lui Dumnezeu, cum  
dau de un blindaj?**

În anticameră se află un ghiveci mare. Din păcate, e mult prea greu pentru micuțul Gorgeous. Încercați să-l faceți ...

găini pline de nervi. minunată chiar direct asupra mai bine e să încercați această de tragere amplasat acolo. Și cel drept blindaj împotriva sistemului ghiveciului și să-l folosiți la ciocan pare să-i placă. Acum puteți lua cel puțin de două ori. Lui Gorgeous. Luați supă din cratiță cu polonicul.

**Mă aflu la un sudor. Cum pun mâna  
pe butelie?**

Să întrebi politicos nu e cazul aici, fiindcă nu ajută la nimic. Iar dacă pur și simplu înșfăcați obiectul e o altă eroare, fiindcă nu vă alegeți decât cu o nouă frizură, chestie cam neplăcută. Mai bine încercați prin clasică metodă de a obține ceva...

... zăg nu  
la mai aruncați-i jignodiei sîcluța

**Ce au toate astea în comun cu câinele  
roz? Cum trec de potaia asta?**

Testați în prima fază agresivitatea câinelui, folosindu-vă de ceea ce aveți la îndemână, din lemn. Prin acest experiment, stabiliți două lucruri mari și late: 1) Animalul înghite orice ai arunca sub nasul său, 2) Atâta timp cât halca asta vie de carne șade acolo, nu veți trece viu pe lângă ea. Ocupați-vă deci de...

**Mă aflu în antreu. Ce să fac aici?**

Câinele nu era pus acolo numai de florile mărilor. Luați skateboard-ul. Nu se știe niciodată la ce va fi nevoie și de asta. În partea din spate a încăperii vă suiți pe lăzi. Din păcate, Gorgeous e prea...

Amplasat cușca câinelui lângă lada. Astfel ajungeți unde trebuie pentru a lua scutecul.

**O.K., am de toate, numai bălegar  
nu.**

Nu e vacă, nu e nici bălegar. Stați un pic de vorbă cu vacile de lângă peretele exterior al silozului. Una e altfel decât celelalte. Căutați o posibilitate ca una dintre ele să...

O vacă poartă un inel în nas. Cu scutecul puteți să o scoateți de la locul ei.

**Grozav! Am acum o vacă care stă  
pe loc, iar eu n-o pot urni.**

Ați urmărit vreo dată pe cineva transportând un pian? La fel procedați...

Așezați vaca pe skateboard și mergeți la lift. Urcăți-o în lift și duceți-o jos.

**Sunt prins în continuare la  
perversul Nelson.**

Aruncați o privire în jur. Nelson doarme. În baie găsiți două lucruri folositoare. În afară de asta, Nelson mai are și un bar. Luați-vă de acolo fotoliul gonflabil. Nu cumva să faceți larmă.

Folosiți pentru ușa uleiului de masaj pe care l-ați găsit în baie. Astfel, ușa nu mai produce nici un fel de zgomot.

**Nu dau de nici o ieșire. Pe unde o  
iau mai departe?**

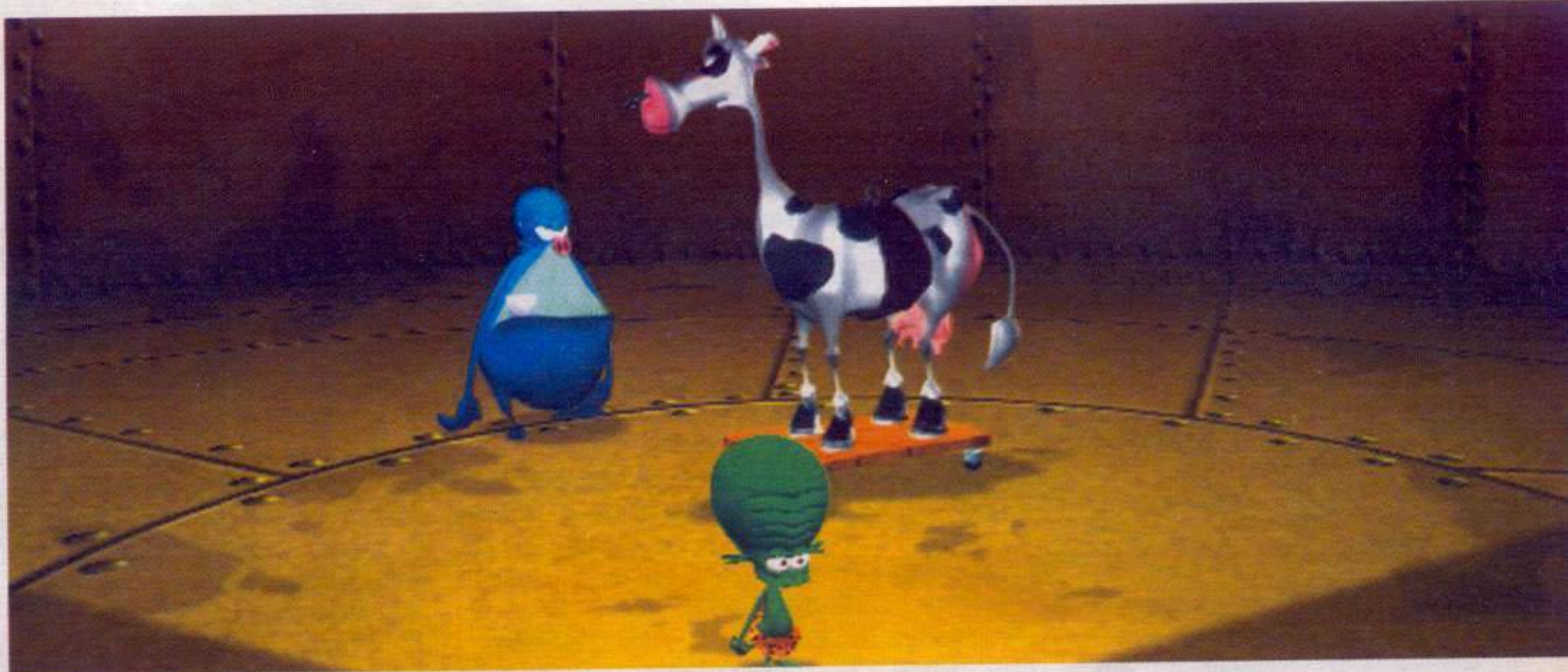
Din apartamentul lui Nelson, o luați la stânga, iar în următorul screen, tot înainte. Aici găsiți o porțiune de podea care arată diferit. Așezați fotoliul acolo și...

are asupra lui Candy. Nelson (sertar), veți vedea ce efect Având lama de ras din baia lui

**Mă aflu în fața unui acvariu verde,  
foarte scârbos.**

Împroprietăriți-vă mai întâi cu furtunul de la aspirator. Mergeți apoi la bucătărie. Mai bine să nu stați de vorbă cu mult prea ocupatul bucătar de sushi. Întrucât





Candy nu dorește să intre în acvariu fără bikini, luați costumul de scafandru. Sub apă ajungeți la submarinul galben. Să vă gândiți tot timpul la un singur lucru: o fi știind Candy să repare nave spațiale, însă...

Lăsați degetele de pe manetă și mai bine luați pește. Așezați-l lângă celălalt pește la bucată. Mai luați găleata de lângă frigider și tuiți-o la lift, unde apăsați pe „2”.

#### Perdeaua metalică nu e destul de mare.

Să fim serioși! Mergeți pur și simplu mai departe, ca și cum ar exista aici drumuri la nesfârșit. Cunoașteți Războiul Stelelor? Apăsați pe butonul roșu din încăperea care urmează.

Din fericire...

Luați neapărat doza de chili.

#### L-am găsit în fine pe Gorgious. Cum dau de vaca Dung?

Aveți nevoie de tractor, de chili cald și de o posibilitate de a prinde frumusețe de animal. Cu mecanicul de la tractor tratați în maniera obișnuită, adică brutală: apăsați butonul. În bucătărie se află un aragaz de care trebuie să vă ocupați. După toate acestea...

Deschideți dulapul din bucătărie. Folosiți furculița de la aspirator. Deschideți robinetul de gaz și puneți porția de chili la încălzit. Lângă frigider e o găleată. Acum vaca poate să... știți dumneavoastră ce.

### Aria 52

Din păcate, toate cele cinci caractere se află la răutăciosul doctor Sakarin. Trebuie să vă îngrijiți de salvarea lor. Pe parcursul acestui capitol jucați încă o dată cu fiecare figură.

#### Ce Dumnezeu mai fac în închisoare?

Aici nu-i puteți ajuta pe camarazii dumneavoastră. Părăsiți celula și mergeți pe pod până la lift. Ajungeți astfel la etajul următor. Mergați mai întâi în camera cu gaz la stânga. Luați de acolo butelia goală (verde). Cealaltă ușă vă duce în sala secționării (nu mergeți în jos!). Vă amintiți că cercetătorii sunt receptivi la bere. Întreprindeți ceva...

Umpleți butelia cu gaz (dreapta). Folosiți acum această butelie în cealaltă încăpere, chiar în stânga.

#### Ce fac în continuare?

L-ați percheziționat pe Igor? Ar trebui să aveți două obiecte noi. Acum gândiți-vă unde ar putea fi acestea folosite. Deja...

Folosiți piciorul lui Igor cu tastatura.

#### Cum ies din celulă?

Probabil nu înțelegeți musca; Candy se pare că da. Discutați nițel. Ajungeți la casa unui robot. Căutați ceva corespunzător...

În dreapta casei.

Stați de vorbă cu musca, până vă ia cu dansa. Folosiți robotul feminin

#### M-am înțepenit

Acidul nu le face bine nici extraterestrilor. Luați mâna de acolo. Căutați mai bine printre resturile moarte câteva obiecte folositoare. Ar trebui găsite niște lucruri: un recipient sau chiar o cratiță și mirodeniile pentru ceva...

Combinați ce aveți acolo cu osul. Căpățâna cu acidul. Acum folosiți aruncătorul pentru a intra în țevă. De acid aveți nevoie pentru gratiile de la grajd.

#### Cum ies din lada frigorifică?

Urcați. Cumva trebuia să descuiați ușa. Tocătorul de carne are prea puțin de-a face cu această treabă. Puteți să faceți uz de el pentru deschiderea țevii cu gaz. Mai lipsește doar...

Loviți ușa cu tocătorul de carne. Va urma o explozie.

#### Mobilierul îmi stă în cale.

Căutați mai întâi toporul. Și fiindcă mobilierului nu-i este frică de dumneavoastră, trebuie să rezolvați totul în stilul mafiei...

Și calea este liberă. Amenințați taburetul cu toporul.

#### Musca îmi blochează calea.

Da, fiindcă nu v-ați achitat zborul. Ia căutați la ultimul dumneavoastră iubit. Își ascunde banii în mod clasic. Drept răsplată pentru achitarea datoriei, musca vă mai arată ceva...

Banii sunt puși sub perna de pe canapea.

#### O LADY FINUȚĂ

Aveți în sfârșit o vacă, însă nu veți avea așa, cu una cu două, și rahanu ei... Vă trebuie mai întâi un braț de chili cald, chiar fierbinte, și un cadru adecvat.



**Ce mai e și cu teleortoarele astea?**

Fiecare cameră are un număr. Dacă începeți de la numărul 1, pricepeți imediat și sistemul. Camera 1 vă duce la camera 2. Dacă acum folosiți camera 2, nu va mai urniți din loc. De aceea...

Urmărirea camera e întotdeauna suma primelor două. 1 vă duce la 2, continuă deci la 3 (1+2=3). 2, continuă deci la 3 (1+2=3). 3, continuă deci la 5 (2+3=5). 5, continuă deci la 8 (3+5=8). În continuare, 8, mergeți la camera 21

**Mă aflu într-o centrală de comandă.**

Dacă pășiți în cercul teleportorului, găsiți un buton roșu (folosiți pedala de picior), care deschide o intrare secretă. Din păcate, această intrare se închide chiar în momentul când ajungeți în fața ei. Idee: găsiți ceva greu care poate să țină butonul activat. Ați mai dispune de un....

Trebuie să vă întoarceți în celula, acolo găsiți cărămida extraterestră pe care o luați cu dumneavoastră. O puneți apoi deasupra manetei.

**În încăperea secretă se află un joc cu patru lumini. Ce mai e și asta?**

Mai dați-o încolo! Da n-ați mai auzit de legendarul Senso? E un joc pentru copii.

Jucați pur și simplu secvențele pe care le vedeți.

**Mă aflu într-o baie uriașă.**

Dușul nu vă ajută la nimic.

Cuvântul-cheie ar suna cam așa: scufundător în - pardon! - budă. Veți ajunge într-un labirint uriaș și veți fi cu siguranță zece sau chiar 15 minute ocupat să găsiți ieșirea. Sorry, dar nu există un anumit sistem. Nu vă rămâne decât să căutați singuri. Veți nimeri la un moment dat peste un melc, care vă va indica drumul spre ieșire. Acolo veți termina un alien.

**Cum trec de ventilator?**

Stați de vorbă cu robotul. Un masaj la picior îl face să-și descâlce pantoful de metal. Calea e liberă, iar când ajungeți dincolo, trebuie să-l eliberați și pe robot din ventilator.

**Mă aflu în deșert.**

Părăsiți imaginea spre dreapta. Îndreptați-vă spre muntele cel mare, iar când ajungeți acolo, faceți uz de țeava pentru vorbit.

**Sunt înțepenit într-un toaster.**

Mergeți repede în jos și folosiți peria. Cu ajutorul teleportorului, ajungeți într-o cameră mare, plină de roți dințate. Aici se spune doar: ia-o în sus și...

Trebuie să faceți uz de tot soiul de trepte și lifturi, numai a elibera un gobolan. Mergeți ulterior iar în jos și apăsați pe tasta verde. Părăsiți apoi încăperea înspre stânga.

**Iată și muntele! Și acum?**

Deșertul e întins, de nouă ori nouă câmpuri, iar la est e un gard. Dacă

o luați în direcția greșită, pieriți. Trebuie găsite două lucruri pentru a putea...

Părăsiți screen-ul în jos și apoi la dreapta. Cap de mort: 2 sud, 1 est. De acolo, la furtun: părăsiți screen-ul la stânga și apoi 5 vest, 2 nord. De la furtun către cealaltă parte a muntelui: 6 est, 1 nord, 1 vest

**Cum ajung jos?**

Din păcate, „streangul” e prea lung. Trebuie să...

Folosiți capul de mort cu furtunul, pentru a tăia capătul care este în plus. Când ajungeți jos, va eliberați prietenii.

**Prietenii îmi sunt amenințați. Ce fac acum?**

Ia încercați să faceți uz de rachetă...

Nu părăsiți nicidecum racheta pe ușa de intrare. Mergeți până jos de tot și folosiți liftul. Într-o pompați în rachetă. Va întoarceți apoi în sala rachetă, răsuciți robinetul în sala mașinilor, treceți încă un etaj mai sus și trageți de manetă. Apoi chiar sus de tot și... „Ignition”.

REDACTIA

**„LOCUL DE JOACĂ” DIN DEȘERT**

În mijlocul deșertului din zona 52 veți da de resturile unui... copil. Acest rest vă va salva viața. Însă mai întâi trebuie dată piatra la o parte.





# Counterstrike

Mai mult de un an de zile s-a lucrat la diverse beta-versiuni ale *Half-Life-Mod Counter-Strike*. Nu de mult s-a pus în vânzare prima versiune finală, 1.0. Vă ajutăm să pătrundeți în unul din cele mai populare jocuri online.

## Elementele principale

### Banii și iar banii...

Fiecare jucător începe prima rundă a fiecărui nou joc cu un depozit de 800\$. Pe parcursul jocului se dau bonusuri pentru țintele atinse și se retrag anumite sume pentru greșelile făcute. Acțiunile personale ale unui jucător au însă repercusiuni și asupra celorlalți membri din echipă. De exemplu, dacă din postura de CT salvați un ostatic, primiți un bonus de 1000\$, iar coechipierii primesc și ei 150. Bani puteți pierde doar dacă uciideți ostatici sau coechipieri.

### Cum folosesc radarul?

Majoritatea jucătorilor se folosesc de această unealtă puțin sau chiar deloc, acesta afișând doar unitățile proprii. Dacă auziți pași, vă puteți lămuri despre ce este vorba dintr-o privire, dacă e un aliat sau un inamic.

### Ce deosebește CS de alte ego-shootere?

Deosebirea principală o constituie faptul că **CS** este cu prioritate un joc de echipă. Dacă fiecare membru din team joacă

doar pentru sine, performanțele sunt aproape imposibil de obținut. Bineînțeles că fiecare jucător vrea să iasă în evidență și să obțină mai multe puncte, dar succesul personal nu conduce imediat la reușita echipei, scopul urmărit în acest joc. Nu uitați că faceți parte dintr-un team.

### Care este legătura între țelurile misiunilor și tactică?

Răspunsul la această întrebare nu l-au descoperit nici măcar jucătorii experimentați. Ca terorist care a pus stăpânire asupra ostaticilor, este normal să fie ochi și urechi, doar trupele CT vor să-I elibereze. De când face oul pe găina? Nu vă lăsați intimidat dacă cineva vă dă numește în batjocură camper; pânda face parte tot din joc.

### Camping și pândă; care e diferența?

Bună întrebare. Dacă misiunea dumneavoastră are un caracter ofensiv, dar dumneavoastră preferați totuși să pândiți inamicul de după colț, asta se numește camping. De multe ori însă, această tactică își atinge scopul, deoarece adversarul nu are răbdarea necesară de a

## Tips-uri de joc

În actuala versiune a CS sunt trei tips-uri de joc diferite.

### Tip de joc Defusal/Dezamorsare bombe

#### Terrorists (T) - Offensive

Un coechipier primește o bombă, care trebuie să ajungă în punctul marcat. O dată obiectivul distrus, teroriștii câștigă chiar dacă nici un membru al echipei nu mai este în viață.

#### Counter-Terrorists (CT) - Defensive

Trebuie să-i împiedicați pe teroriști să plaseze bomba. În situația în care s-a plasat bomba, membrii CT pot încerca să o dezamorseze până la explozie. Dacă bomba a fost dezamorsată la timp, runda este câștigată chiar dacă mai sunt teroriști în viață. În acest tip de joc se poate integra opțional un așa-numit Defusekit (200 dolari). Acest aparat scurtează cu mult durata de dezamorsare a bombei, ceea ce poate fi hotărâtor pentru câștigarea rundei.

### Tip de joc Hostage Rescue / Eliberarea ostaticilor

**Ostatici:** Nici una dintre părți nu are voie să ucidă ostatici. Dacă totuși au fost lichidați toți ostaticii, câștigă partea supraviețuitoare.

#### Terrorists (T) - Defensive

Împiedicați-i pe CT să ducă ostatici la Rescue-Point. Dacă înaintea sfârșitului rundei, ostatici nu au fost eliberați și nu sunt în siguranță, câștigă teroriștii.

#### Counter-Terrorists (CT) - Offensive

Căutați, găsiți și salvați civilii. Ostatecii trebuie escortați până la unul din punctele de salvare marcate. Dacă toți ostatecii au ajuns la timp la punctele de salvare, atunci ați câștigat runda, chiar dacă mai sunt adversari în viață.

### Tip de joc Assassination/Atentat

#### Terrorists (T) - Offensive

Împiedicați ca VIP-ul să ajungă la Rescue Point. Runda este câștigată dacă VIP-ul este eliminat, sau nu ajunge la destinație până la sfârșitul rundei.

#### Counter-Terrorists (CT) - Defensive

Un membru al echipei intră în rolul VIP-ului. Acest jucător trebuie să ajungă la Rescue-Point înainte de finele rundei.

### MISIUNEA PROPRIU-ZISĂ

Chiar și gamerii pierd deseori din vedere adevărata țintă a misiunii. Scopul nu este să aduni cât mai multe Frag-uri, ci să conduci echipa spre victorie.

aștepta pur și simplu sfârșitul rundei. Jucați cinstit și încercați măcar să vă îndepliniți misiunea. Gândiți-vă că toți adversarii pe care i-ați eliminat stau și vă privesc. Și nu prea cred că vă vor aprecia dacă vă veți ghemui paralizat de frică într-un colț. Nu faceți nimic decât să-l faceți pe coechipier să aștepte prea mult, lucru care nu-l va bucura deloc.

### Ce trebuie să cumpăr?

Asta nu depinde decât de bugetul de care dispuneți. Mult







#### LA CUMPĂRĂTURI

Obișnuiți-vă să vă faceți rapid cumpărăturile. Cel care se fâțăie prea mult va avea probleme. Folosiți-vă de Script-ul corespunzător acestei operațiuni.

mai important decât alegerea armelor este să faceți cumpărăturile cât se poate de repede. Mai ales începătorii merg cu plăcere la cumpărături, spre amuzamentul celorlalți jucători care-i privesc. După expirarea termenului de 20 de secunde, te întorci și privești în țeava unei arme. Jenant. Pentru a vă ușura viața apăsați la așa-numitele script (un fel de shortcut-uri). Ajunge astfel o singură apăsare de tastă pentru a achiziționa întregul echipament. Mai multe despre capitolul arme găsiți în paginile 187-188.

#### Am voie să rănesc coechipierii?

Acest lucru depinde de faptul dacă este cuplat pe server opțiunea friendly-fire (FF). Dacă este activată, gloanțele trase nu vor răni doar adversarii, ci și propriii coechipieri. Dacă totuși, din greșală, ați atins un aliat, veți fi pedepsit să stați o tură, personajul dumneavoastră murind chiar la începutul următorului turn. Se găsesc tot timpul glumeți care se distrează lichidându-și propria echipă, pentru ca apoi să părăsească serverul. Acest comportament se pedepsește însă de cele mai multe ori prin „amenzi” usturătoare.

## Jargon CS

Nu vorbiți decât limba maternă? Vă ajutăm să înțelegeți chiar și chineza de specialitate.

<b>Frag</b>	Pentru fiecare adversar eliminat primiți un Frag (Punct).
<b>Death</b>	Dacă sunteți eliminat de adversar, asta e - Death.
<b>Hossles</b>	Hostages, alias ostatici
<b>Winning Team</b>	Un jucător care pleacă de la o grupare perdantă pentru a se alătura uneia cu șori de izbândă.
<b>Joiner</b>	
<b>Low-Pinger</b>	Un jucător care, mulțumită excelentei conexiuni de server are un Ping scăzut.
<b>TK</b>	Teamkill sau Teamkiller, un jucător care își ucide coechipierii cu sau fără intenție.
<b>Sniper/sniper</b>	Lunetist/acțiunea de a trage cu arma cu lunetă
<b>Camper</b>	Acest epitet se potrivește celui care își pândeste neloial adversarul.
<b>Rushing</b>	A ataca: a fugi cât se poate de repede în întâmpinarea adversarului pentru a-l surprinde.
<b>Lamer</b>	Cuvânt ce-i definește în chip universal pe nepricepuți sau pe cei ce trișează.
<b>Cheater</b>	Reproșul adresat unui jucător care folosește cheat-uri. Atentie: fiți cu mare băgare de seamă cum folosiți această expresie! E foarte greu de prevăzut însă dacă aveți de-a face cu un gamer s-ar putea să joace mult mai bine decât dvs.
<b>lol, rofl</b>	Zâmbete și zâmbete... Lol: laughing out loud rofl: rollina on the floor laughing
<b>AFK</b>	Away from keyboard: astfel se anunță părăsirea temporară a terminalului.
<b>Newbie</b>	Greenhorn, începător, nu e tocmai plăcut, dar nici nu e o insultă în sine - fiecare trebuie să înceapă odată și odată.



### Ce s-a schimbat în ce privește eficacitatea armelor?

Eficacitatea armelor personale în CS este cu totul deosebită față de alte ego-shootere. Cu majoritatea armelor se poate lichida orice adversar prin două-trei lovituri bine plasate. Contează mult partea din corp care este atinsă și armura pe care o poartă adversarul. O lovitură reușită la cap înseamnă, la majoritatea armelor, game over, în timp ce una la picioare intră mai degrabă în categoria rană.

### Nu nimeresc nimic. De ce?

Fiecare armă automată aruncă valuri de foc. Dar, din toate cartușele trase, la pistoalele automate nu au precizie decât primele două-cinci proiectile. De aceea trebuie să vă obișnuiți repede să trageți salve scurte și precise. Dacă trageți aiurea s-ar putea să nimeriți din greșeală altceva.

### Ce se face cu grenadele?

Sunt trei tipuri de grenade: de orbire, fumigene și explozive (HE). Toate tipurile de grenade pot fi aruncate printre gratii sau prin geamurile care pot fi și sparte. Grenadele HE trebuiesc folosite mai ales în încăperi, ganguri sau galerii, celelalte două tipuri fiind help-uri tactice, care din păcate sunt folosite eronat. Un coechipier lunetist nu va fi încântat să-i plasați un perete de fum sub nas. Nici în cazul acțiunilor de atac nu este

recomandat să aruncați din linia a doua o grenadă cu efect de orbire, în timp ce ceilalți coechipieri continuă atacul.

### Ce trebuie să fac cu lanterna?

Să o stingeți. Dacă o aprindeți, puteți liniștit lua un megafon pentru a vă deconspira poziția. Pe serverele cu FF, lanterna se folosește pentru a-i semnală unui coechipier să nu tragă.

## Tactici

### Cu ce să mă echipez?

CT au un ușor avantaj datorită

uniformelor negre pe care le poartă (în afara partidelor desfășurate pe zăpadă), fiind mult mai greu de recunoscut în întunecimea gangurilor sau a colțurilor în care sunt pitiți, pot chiar fi trecuți cu vederea. În afara uniformei de terorist Arctic Avengers, care se observă foarte ușor, și Phoenix Connection, care se confundă ușor cu un CT, alegerea țălelor intră la capitolul de gustibus.

### FRIENDLY FIRE?

Multe server-uri au activată opțiunea Friendly-Fire (FF). Aveți grijă cum trageți, căci coechipierii dumneavoastră nu vor fi foarte încântați să le ciuruiți pielea, pe bună dreptate.

### Nu mergeți singuri!

E indicat să mergeți în mici grupuri și nu individual, iar dacă echipa dumneavoastră nu a



## "Scara hoțască"

Ați văzut cumva vreun adversar pe o ladă înaltă sau un acoperiș și v-ați mirat cum de a ajuns acolo? Nu-i cheat, doar muncă de echipă! Vă vom arăta cum puteți ajunge "pe culmi" cu ajutorul colegilor de echipă.



**FAZA 1** Vrem să ajungem sus pe ladă: jucătorul A se ghemuiește iar jucătorul B îi sare pe cap.



**FAZA 2** Pentru a atinge înălțimea necesară, A și B trebuie să sară. B stă în poziție verticală.



**FAZA 3** Acum A poate efectua un duck-jump pentru a ajunge pe ladă și a depune bomba.





#### LUNETISTUL...

...nu este cu adevărat folositor decât dacă e protejat de către coechipieri de cei ce-l atacă. Fără foc de acoperire, Sniper-ul nu e decât o povară.

stabilit o tactică, nu începeți să fugiți aiurea. Vedeți mai întâi ce fac colegii dumneavoastră, pentru a vă încadra mai apoi unei echipe

#### Duck-jump-ul

Multe obstacole nu pot fi depășite decât cu ajutorul duck-jump-ului binecunoscut din *Half-Life*. Practic, nu e nimic mai mult decât să vă ghemuiți în timpul sărituri. Exersați cu atenție această manevră (de exemplu în Italy: ca CT, trebuie să săriți prin spate în "camera tapetată"). Veți folosi atât de des acest tip de săritură încât nu aveți voie să ratați în momente-cheie.

#### Scara hoțască

Mai devreme sau mai târziu veți vedea un jucător pe un acoperiș sau pe o ladă și vă veți mira cum a reușit să ajungă acolo. Simplu: muncă de echipă! Un coechipier se apleacă, săriți pe capul lui și astfel ajungeți pe o ladă sau pe o poziție mai înaltă.

#### Ce trebuie făcut când rămân fără bani?

Dacă încep să scadă fondurile, ar fi bine să vă cumpărați o vestă antiglonț bună și o pistol la fel. Alăturați-vă unei grupe. Mai devreme sau mai târziu veți găsi arma unui coleg sau inamic răpus. Dacă nu se întâmplă așa, cel puțin ați economisit suficienți bani pentru a vă permite runda viitoare o armă rezonabilă.

#### Bine ochit, pe jumătate lovit

Nu vă grăbiți cu ochitul, cu toate că în vâltoarea luptei chiar și gamerii adevărați își pierd adesea cumpătul. Dacă trageți aiurea, cuprins de panică, încărcătorul se golește automat, iar dușmanul e tot în picioare. Dacă aveți de-a face cu mai mulți adversari, se recomandă să vă concentrați asupra unuia dintre ei și să păstrați liniștea. Din poziția ghemuit nu sunteți o țintă atât de precisă, în timp ce puteți ochi în liniște. Pentru lunetiști, această recomandare este vitală: precizia armiei crește în poziția ghemuit.

#### Dead man's click, sunetul malefic

Acesta este sunetul scos de o armă rămasă fără muniție, iar în lupta de aproape durează prea mult să schimbi încărcătorul. Mai bine scoateți pistolul și lichidați adversarul cu câteva gloanțe bine ochite. Chiar dacă nu aveți deloc muniție, nu uitați de cuțit.

#### Încărcare tactică

Trebuie să fiți întotdeauna atent pentru a avea muniție în orice moment. Căutați o poziție sigură în care să vă puteți încărca fără riscuri arma, căci această operațiune poate avea consecințe foarte neplăcute dacă este efectuată în plină acțiune.

#### Diversiune cu grenade

Pentru simularea unui atac, se

poate folosi orice tip de grenade. Aruncați-le într-o direcție și atacați prin alta. De exemplu (CT), unul sau doi coechipieri aruncă grenade prin poarta principală, iar cele două grupări de atac pătrund prin sistemul de aerisire și mai apoi printr-o ușiță în clădire.

#### Baraj de foc, tactici importante pentru trăgătorii de elită

De la bun început, sniping nu e totuna cu camping. În situația ideală, trăgătorul de elită este protejat de coechipieri împotriva inamicilor care atacă de aproape, pentru a se putea concentra în totalitate asupra misiunii sale. O armă cu lunetă este nefolositoare în lupta de aproape. Regula de bază pentru Sniper este să-ți păstrezi sângele rece. Dacă ați ratat primul cartuş, rămâneți liniștit, ochiți din nou și trageți a doua oară. Agitația nu vă este deloc benefică. Dacă adversarul este însă prea aproape, apăsați la pistol.

#### Comunicarea

Chiar dacă este destul de incomod, vă recomandăm să vă folosiți de mijloacele de comunicație. Adevărații profesioniști și jucătorii de clan folosesc tehnici vocale de comunicație precum Roger Wilco, Battlecom sau Gamevoice. Având legătura cu radarul, puteți reacționa foarte repede când un coechipier se află la ananghie.

### Tactici speciale

#### Bomba la care nu se poate ajunge

Pe majoritatea defuse maps, se află lăzi înalte plasate exact în locul unde se află bomba. Dacă teroriști sunt înțeleși între ei, cineva poate face "scara hoțască" și astfel să îl ajute pe pirotehnist să ajungă sus pe ladă. Dacă depuneți aici bomba, cel puțin doi CT vor trebui să se ocupe de ea, nemaivorbind de faptul că ei trebuie mai întâi să planifice acțiunea. Astfel vă cresc enorm șansele de a câștiga runda. Nu se pune problema ca acest truc să fie o dovadă de lașitate,



dimpotrivă, denotă inteligență și spirit de echipă.

#### Nu tu bombă, nu tu victorie

O dată lichidat pirotehnistul, CT-iștii trebuie să fie atenți la explozibilul plasat. Din păcate, această posibilitate nu este adesea luată în seamă. Baricadați-vă cât se poate mai bine și nu lăsați ca alt terorist să pună mâna pe bombă.

#### "Pregătirea" ostaticilor

O tactică rar aplicată constă din rănirea ostaticilor astfel încât să rămână cu mai puțin de 10% vitalitate. Apoi vor fi duși în locuri cercetate. Această tactică cam macabră se bazează pe ideea că în vâltoarea luptei ostaticii vor fi confunzați cu teroriștii sau vor fi împușcați din greșală de CT. Astfel se vor reduce substanțial finanțele adversarului.

#### Ascunderea ostaticilor

Poziția ostaticilor este în genere cunoscută. De multe ori însă merită duși într-un punct stabilit de pe hartă, ceea ce va dezorienta gruparea CT și le poate chiar da peste cap întreaga strategie. O soluție totalmente legitimă.

## ÎNAINTE MARȘ



#### Ostatici năvăși

În ciuda faptului că ostaticii vor cu tot dinadinsul să fie salvați, se mai întâmplă să o ia razna. În postură de CT, trebuie neapărat să fiți atent ca aceștia să vă urmeze îndeaproape, căci nu de puține ori rămân blocați în ramele ușilor sau prin colțuri.

#### Interceptarea ostaticilor

Dacă au fost descoperiți ostaticii, ca terorist trebuie să pândiți escorta care-i duce spre Rescue Point. Dacă reușiți să eliminați trupele CT înainte de a ajunge la acest punct, puteți recupera ostaticii.

#### OSTATICI INCOMOZI

Dacă sunteți CT și ați salvat ostatici, nu e sigur că aceștia vă vor urma. Fiți cu ochii în patru, ca nu cumva să rămână întepeniți prin tocuri de uși sau unghere.

## Armele - Pistoale

În prezentarea următoare veți găsi toate armele de foc, de mână din Counter-Strike.

### 1. Pistoale

Pistolul face parte din dotarea de bază. Însă în afara situațiilor de crach financiar și a situațiilor disperate, aproape că nu sunt folosite deloc.

#### 1. H&K USP Tactical - K&M .45



Preț: 500 \$  
Cartușe / Încărcător: 12  
Damage: 34

**Comentariu:** arma poate fi dotată opțional și cu un amortizor. Aceasta este arma standard a CT

#### 2. Glock18 Select Fire - 9x19 mm



Preț: 400 \$  
Cartușe / Încărcător: 20  
Damage: 24

**Comentariu:** Arma standard a teroriștilor. Cel

de-al doilea mod de funcționare comută la foc în serie de trei cartușe. Este imprecisă și mult mai puțin periculoasă decât arma CT

#### 3. Desert Eagle .50AE - Night Hawk



Preț: 650 \$  
Cartușe / Încărcător: 7  
Damage: 54

**Comentariu:** cea mai tare armă de foc de mână. Proiectilele de mare calibru străpung orice tip de armură, și de aceea ar trebui să vă opriți asupra ei. Deoarece încărcătorul este foarte mic, vă recomandăm să ochiți cu precizie.

#### 4. Sig P228 - 228



Preț: 600 \$  
Cartușe / Încărcător: 13  
Damage: 31

**Comentariu:** un pistol ca oricare altul, a cărui întrebuințare este foarte rară.

#### 5. Dual Beretta 96G Elite - .40 Dual



Preț: 1.000 \$  
Cartușe / Încărcător: 2x15  
Damage: 17

**Comentariu:** nu este decât în oferta teroriștilor. Arată impozantă însă are un factor damage prea scăzut, iar până să reîncărcați trageți și un pui de somn.

#### 6. FN Five-Seven - Five-Seven



Preț: 750 \$  
Cartușe / Încărcător: 20  
Damage: 29

**Comentariu:** nu este decât în oferta CT. O alternativă bună la USP Tactical.



# Shotguns, MGs și Rifles

Prezentarea tuturor armelor. Pe lângă preț, forța de penetrare și capacitatea încărcătorului, găsiți atașat fiecărei arme și un scurt comentariu. Alegerea armelor este foarte subiectivă. Oricum e bine să încercați toate armele.

## 2. Shotguns

Shotgun - ul nu se poate folosi decât pe distanțe scurte și foarte scurte. Dar în lupta de aproape nu are adversar.

### 1. Benelli M3 Super 90 - Calibru 12



Preț: 1.700 \$  
Cartușe/încărcător: 8  
Damage: 20x8

**Comentariu:** Această armă are eficacitate maximă în spațiile strâmte, dar nu se recomandă decât ochitorilor experimentați, având un încărcător foarte mic

### 2. Benelli XM1014 - Autom-Schrotgewehr



Preț: 3.000 \$  
Cartușe / încărcător: 7  
Damage: 20x6

**Comentariu:** chiar dacă are un preț demn de o bijuterie, această armă este imbatabilă în lupta de aproape. Rata de foc extrem de ridicată compensează cu brio M3 Super 90 - ul, în ciuda damage - ului mai scăzut.

## 3. MPs

### 1. H&K MP5-Navy - MP



Preț: 1.500 \$  
Cartușe / încărcător: 30  
Damage: 26

**Comentariu:** achiziționarea acestui MG poate fi notată drept o afacere bună, datorită prețului redus, putând fi descrisă ca o armă standard.

### 2. Steyr Tactical Machine Pistol - Schmidt MP



Preț: 1.250 \$  
Cartușe/încărcător: 30  
Damage: 22

**Comentariu:** aceste MG - uri sunt destinate trupelor CT. Rata de foc și amortizorul compensează lipsa unui damage ridicat, dar e inutil împotriva țintelor blindate.

## 3. FN P90 - ES C90



Preț: 2.750 \$  
Cartușe/încărcător: 50  
Damage: 22

**Comentariu:** acest model este cel mai scump model din ofertă. Datorită încărcătorului cu 50 de proiectile și a ratei ridicate de foc, acest model trebuie folosit cu preponderență în lupta cu grupările mai mari de inamici; puncte în minus: difuzia ridicată și durata mare de reîncărcare.

## 4. Ingram Mac-10 - ES C90



Preț: 1.400 \$  
Cartușe/încărcător: 30  
Damage: 29

**Comentariu:** această armă este în inventarul teroriștilor, dar rămâne un MG de mână a doua. Merită să plățiți 100\$ în plus pentru un MP5

## 5. H&K UMP.45 - K&M UMP 45



Preț: 1.700 \$  
Cartușe/încărcător: 25  
Damage: 29

**Comentariu:** se aseamănă foarte mult cu MP5. Forța de penetrare ușor mai mare nu justifică însă prețul mai ridicat.

## 4. Rifles

### Arme de atac

Aceasta este arma băieților duri. Armele de atac au rază de acțiune mijlocie - mare, au o rată de damage ridicată și sunt excelente împotriva adversarilor cu armură.

### 1. AK-47 -CV-47



Preț: 2.500 \$  
Cartușe/încărcător: 30  
Damage: 37

**Comentariu:** AK-47 - le este arma cu cel mai mare damage. Poate trage foc continuu cu difuzie mare datorită reculului. Dacă trageți foc cu foc, este destul de precisă, având o rază largă de acțiune. O armă excelentă și ieftină pentru inițiați.

## 2. Sig SG-552 Commando-552



Preț: 3.500 \$  
Cartușe/încărcător: 30  
Damage: 33

**Comentariu:** K 552 este singura armă de asalt a teroriștilor dotată cu zoom.

## 3. Colt M4A1 Carabine - M4A1



Preț: 3.100 \$  
Cartușe/încărcător: 30  
Damage: 32

**Comentariu:** Această armă este replica pentru AK - 47 și se află în inventarul CT. Fără amortizor însă, nu este prea folositoare într-o situație de inferioritate.

## 4. Steyr Eye - Bullpup



Preț: 3.500 \$  
Cartușe/încărcător: 30  
Damage: 33

**Comentariu:** Singurul avantaj pe care îl prezintă această armă este funcțiunea de zoom. De aceea vă recomandăm achiziționarea unui M4 A1 dacă sunteți într-un nivel mic și cu multe unghere. Schimbarea încărcătorului durează foarte mult.

## Arme cu lunetă

Aceste arme de precizie sunt de neînlocuit când e vorba de distanțe mari. Fără zoom sunt însă foarte imprecise, ceea ce le face practic de neutilizat în lupta de aproape.

## 5. Steyr Scout - Schmidt



Preț: 2.750 \$  
Cartușe/încărcător: 10  
Damage: 75

**Comentariu:** pe nedrept este denumit acest model "pușcă de tir". E adevărat că are o artă de damage mai scăzută ca un AWP, însă și prețul este cu 2000\$ mai scăzut și nu este pe departe atât de zgomotoasă. Două lovituri pe

suprafața corpului sau una singură în cap sunt suficiente pentru a lichida orice tip de adversar.

## 6. Al Arctic Warfare Magnum -Magnum (AWP)



Preț: 4.750 \$  
Cartușe/încărcător: 10  
Damage: 115

**Comentariu:** cu un singur foc tras din acest tip de armă lichidați orice adversar, oriunde ar nimeri acesta. După primul cartuș tras, toți ceilalți vor ști ce armă aveți în dotare: e extrem de gălăgioasă și inconfundabilă.

## 7. H&K G3/SG-1 Sniper Rifle - D3/AU-1



Preț: 5.000 \$  
Cartușe/încărcător: 20  
Damage: 60

**Comentariu:** Spre deosebire de Styre Scout și AWP, G3 - ul trage foc semiautomat, iar zoom - ul nu se decuplează de fiecare dată. Având un încărcător mare, este recomandată neinițiatilor. Nu există decât în inventarul teroriștilor.

## 8. Sig SG-550 Sniper-550



Preț: 4.200 \$  
Cartușe/încărcător: 30  
Damage: 52

**Comentariu:** Sig este replica G3 și nu este decât în inventarul CT. La fel ca G3 - ul este semiautomată.

## 5. Machinegun

### 1. FN M249 Para - ES M249



Preț: 5.750 \$  
Cartușe/încărcător: 100  
Damage: 35

**Comentariu:** acest tip de armă este dotată cu cel mai mare încărcător și are o rată de foc acceptabilă. Para funcționează după principiul - cu cât trag mai multe gloanțe, cu atât crește șansa de a lovi ținta. Cu această armă e imposibil să ochești, folosiți deci acest monstru pentru a umple cu plumbi gangurile și încăperile.



# Giants - Citizen Kabuto

Ar putea fi un concediu plăcut la Mallorca. Mai întâi însă trebuie să-i eliberați pe Smarties din sclavie.

## Sfaturi pentru începători

### Cum elimin cel mai rapid inamicii?

Încercați să-i nimeriți întodeauna în cap. Cîteva inamici - ca de exemplu Reaperman - cad la pămînt după o astfel de lovitură. Așteptați însă atîta timp, cît inamicul stă pe loc. Astfel îl veți nimeri mult mai bine și nu veți consuma muniția. Singura excepție este pistolul normal. Cu o astfel de armă trebuie - chiar și la o lovitură în cap a inamicului - să mai trageți un glonț pentru a-l doborî.

### De la ce distanță trebuie să trag asupra inamicului?

Depinde de armă. Fiecare armă dispune de o rază diferită de acțiune. În general însă trebuie să trageți de la o distanță mare asupra inamicilor dumneavoastră. Astfel veți avea mai mult timp să vă pregătiți pentru un contraatac și destul spațiu de joc pentru a evita gloanțele dușmane. Pistolul, de exemplu, are o rază de acțiune mare și trage foarte precis.

### Cum mă mișc mai repede?

Deseori trebuie să vă puneți în siguranță de atacurile unei supraputeri, pentru a vă putea îngriji pe dumneavoastră sau pe vreun membru al echipei. Folosiți de aceea Jetpackul.

Dacă porniți Jetpackul în timpul alergării, veți pluti și veți parcurge distanța înapoi mult mai repede. Dacă dispuneți de Nitro-Boost, puneți-l și pe el în funcțiune pentru a maximiza săritura.

### Voi avea damage la o căzătură?

Dacă plutiți foarte sus și cădeți, protagonistul dumneavoastră va avea puțin damage. Cel mai rău este însă că pentru scurt timp veți rămâne pe loc și nu veți putea merge mai departe. Dacă veți vrea să fugiți de un inamic, nu va fi posibil pentru cîteva clipe. De

aceea fiți atent și păstrați-vă mereu niște energie de rezervă în Jetpackul dumneavoastră pentru a putea capta căzătura. Dacă aveți un Nitro-Boost, dați-i drumul în aer. Folosiți toată energia și luați apoi mîna de pe tasta de accelerație. Timpul în aer ar trebui să ajungă, pentru ca energia să se regenereze în Jetpackul dumneavoastră.

### Cum sar mai sus?

Dacă dispuneți de aruncător de rachete, puteți mări puțin înălțimea săriturilor. Îndreptați țeava aruncătorului de rachete la pămînt, apăsați tasta de accelerație, aruncați o rachetă și aprindeți și Nitro-Boost-ul. Astfel puteți ajunge în ținuturi care în mod normal sunt de neatins. Nu aveți parte de nici un damage prin detonarea rachetei.

### Are vreun sens să-mi las colegul de echipă deoparte?

În unele părți ale jocului e bine să vă adăpostiți colegul. Dacă încercați, de exemplu, să vă furișați pe lângă paznici, se amestecă și coechipierul dumneavoastră înfierbîntat. De multe ori, cînd ajunge din greșală în raza vizuală a dușmanilor, îi alungă.

### Mai am nevoie de pistol mai tîrziu?

Dacă nu aveți la dispoziție Shopuri, în care să vă încărcăți muniția, atunci ar trebui să folosiți în special pistoalele. Acestea au muniție nelimitată și sunt arme eficiente datorită funcției zoom, cu care se pot elimina dușmani mai mici.

### Ce pot face împotriva numeroșilor inamici?

Mai ales să rămîneți liniștit. Nu are nici un sens să umblați hetic prin împrejurimi. Dacă se apropie mulți inamici de dumneavoastră, fugiți la cîteva metri de ei, ca să-i puteți elimina apoi pe rînd în liniște. Țintiți totdeauna precis și nu vă impacentați. Rămîneți totuși permanent în mișcare pentru a putea evita gloanțele dușmane.

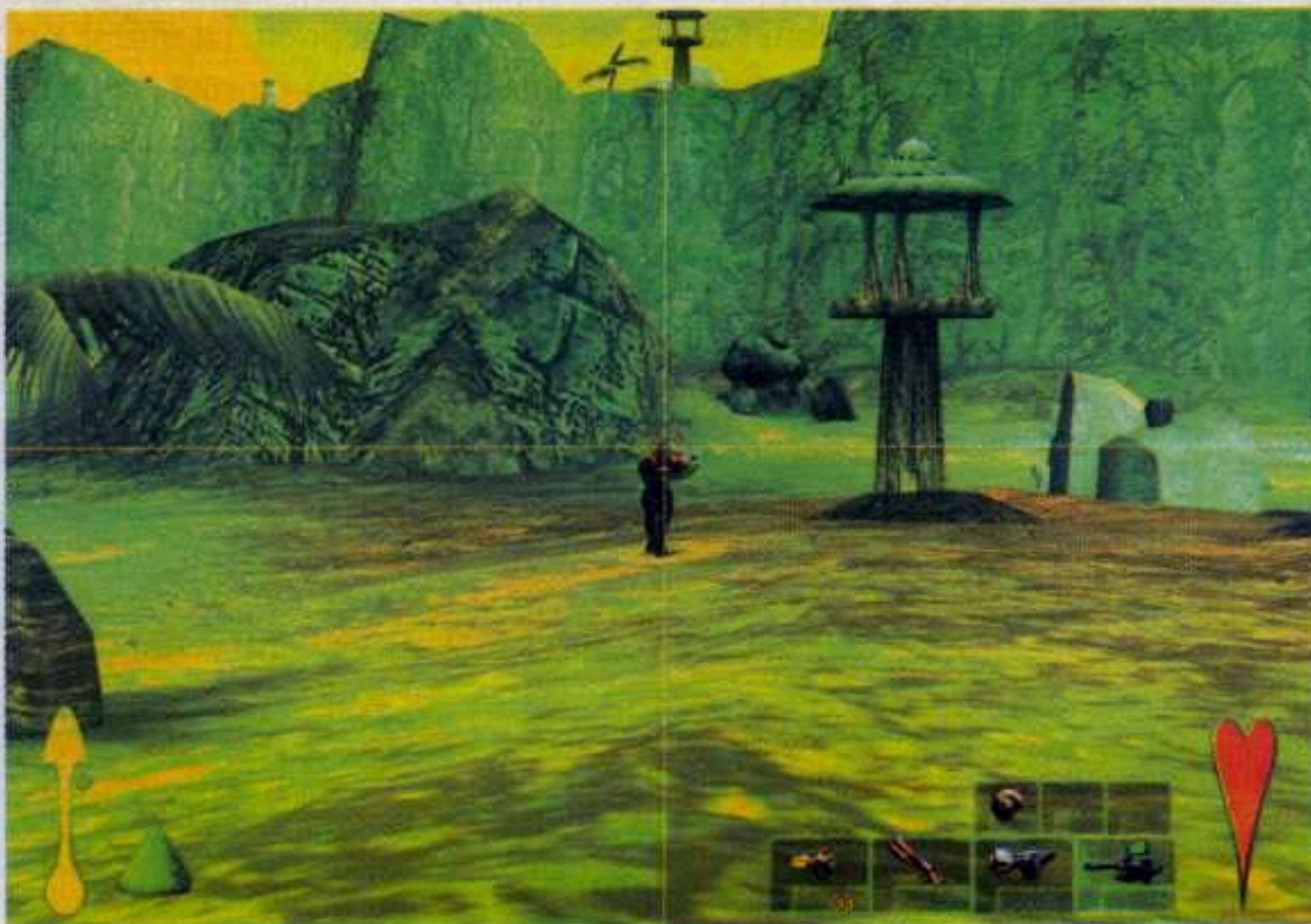
## Mecc Story 1: În căutarea lui Tel

### Cum îi combat pe micuții Ripperi?

În această misiune trebuie să treceți peste cîteva cuiburi ale micilor Ripperi. Aveți șansa să distrugeți cuiburile cu cîteva proiectile din tunul laser sau treceți pur și simplu pe lângă ele. Ripperii aleargă mai încet decît Mecc-ul dumneavoastră, de aceea

### ACEST INAMIC NU ARE DE CE RĂDE.

După următoarea lovitură nu va mai putea face nimic rău. Dacă stă pe loc, aveți timp suficient pentru a-l ținti.







**PODURILE  
SUSPENDATE  
CĂTRE LOCUL  
ACCIDENTULUI  
S-AU PRĂBUȘIT.**

Folosiți-vă  
Jetpackul pentru  
a ajunge de pe o  
stîncă pe alta.

nu trebuie să vă faceți griji, chiar  
dacă sunteți urmărit de micile  
bestii. În sătuc e bine să nu vă  
puneți cu Ripperii mari, ci să  
treceți pe lîngă ei.

**Cum îl eliberez pe Timmy?**

Cînd ați ajuns la al doilea pod  
suspendat trebuie să-i îndepărtați  
pe Ripperii, care îl păzesc pe micul  
Timmy. Opriți-vă în fața podului  
suspendat și trageți de la o  
distanță sigură asupra bestiilor.  
Folosiți funcția zoom a armei dum-  
neavoastră. Nu stați prea departe  
de stînci în timpul luptei, pentru  
că o lovitură v-ar arunca în jos.

**La ce folosesc gloanțele colorate?**

Fiți atenți la cele trei gloanțe, pe  
care le lasă Ripperii după ce mor.  
Cu ele vă veți putea împropăta  
energia vieții.

**Smarties de ceară**

Misiunea dumneavoastră este de a  
aduce 4 Smarties în siguranță la  
locul marcat. Însă înainte de a  
începe această misiune, trebuie să  
plutiți cu Jetpackul dumne-  
voastră deasupra podurilor

suspendate prăbușite.

În cazul în care cădeți, fiți atenți să  
nu ajungeți în apa adîncă. Acolo  
vă așteaptă piranha.

Nu e necesar să-i salvați pe toți  
Smarties care sunt agățați. Trebuie  
să salvați patru Smarties. Apoi  
apar tot mereu alții, dacă unul din  
ei a căzut.

**Cîți Smarties trebuie să salvez?**

Fugiți la dună și plutiți pe  
platforma de care stau ei agățați.  
Mergeți exact în locul în care stau  
agățați. Dacă stați desupra unuia,  
îl veți lua automat. Plutiți în cele  
din urmă pînă la locul de  
descărcare îngădit și lăsați-i acolo  
jos. Repetați această acțiune de  
patru ori pentru a încheia  
misiunea cu succes.

**Cum ajung pe platformă?**

**Dilema lui Tel**

În această nouă misiune vă stă la  
dispoziție o nouă armă, RAG.  
Aceasta dispune de o putere de  
străpungere mai mare decît  
pistolul. Fiți econom cu muniția și  
folosiți această armă numai  
împotriva Ripperilor mari. Dacă vi  
se termină muniția, încercați să îi  
eliminați pe Ripperi de la o  
distanță mare pentru a nu sta în  
raza de acțiune a inamicului.  
Lăsați-vă timp pentru această  
misiune. Oricît v-ar lua ca să  
ajungeți la el, Tel nu va cădea în  
adîncuri.

**Cum evit gloanțele cel mai bine?**

Cu cît sunteți mai departe, cu atît  
mai mult timp veți avea să evitați  
gloanțele dușmane. Gîndiți-vă  
însă, că gloanțele salvatoare/-

vindecătoare rămîn pentru puțin  
timp acolo, unde stătea Ripperul.

**Trebuie să fiu econom cu muniția?**

Nu încercați să salvați muniția  
pentru misiunile următoare,  
pentru că la începutul fiecărei  
misiuni veți avea arme pline cu  
muniție. Dacă ați ajuns la nava  
prăbușită, săriți pe ea și mergeți la  
cockpit.

**Culbul Ripperilor**

Trebuie să fugiți cu Tel la  
deschiderea care duce la un pasaj  
subteran.

**Cum îi evit pe Ripperi?**

Urmați cărarea pe deal pînă  
ajungeți la capăt. Acolo veți cădea  
în prăpastie. Avantajul este că nu  
veți mai da ochii cu atîția Ripperi.  
Cînd ați ajuns pe insulele mici,  
împușcați-i în primul rînd pe  
Ripperi înainte de a coborî pe  
insulă. Pe ultima insulă se află  
intrarea în tunel.

**Cum îi combat pe Vermes?**

**Drumul spre insula Sorcha**

Tastați cu atenție la începutul  
misiunii. Veți întîlni curînd Verm-ii  
zburători. Încercați să-i doborîți la  
pămînt, deoarece în aer sunt greu  
de prins.

După prima poartă trebuie să le  
atrageți de la o distanță sigură  
atenția Ripperilor care așteaptă.  
Dacă trageți într-un Ripper, vă va  
ataca doar acesta, nu își va alarma  
camarazii. În timpul acestei  
misiuni îi veți întîlni pentru prima  
dată pe Sea-Reaperii dușmani.  
Încercați să îi eliminați de la o  
distanță sigură. Îndeosebi pe

**CU CÎT VĂ  
ÎNDEPĂRTAȚI  
MAI MULT DE  
DUȘMAN,  
cu atît mai mult  
timp veți avea să  
evitați gloanțele.**





trăgătorii de elită trebuie să îi îndepărtați de la distanță.

Pur și simplu nu pot să trec pe lângă inamic.

Nu mergeți la o simplă plimbare pe insulă ci omoriți Ripperi unul după altul. Dacă nu, vă vor sta în scurt timp mulți dușmani împotriva.

## Mecc Story 2: Foamete în Codpiece Hills

La ce trebuie să fii atent la vânătoarea de Vimps?

### Foamete!

Vânătoarea s-a deschis. Căutați turma de Vimps și așezați-vă în calea lor. Dacă trageți asupra celor din față, vă va pica în brațe restul turmei. Așa va fi ușor să adunați 20 de bucăți de carne în scurt timp. Gîndiți-vă că Vimps se dizolvă repede în aer după ce mor. Astfel, grăbiți-vă cînd adunați carnea. În final va trebui să vă întoarceți cu Jetpackul dumneavoastră la flămînzii Smarties.

Cum ajung înapoi la cabană?

Orientați-vă după turnuri, ca să ajungeți înapoi la cabana flămînzior Smarties.

### Femeia

Mergeți la Shop și înhămați-vă cu lucrurile, pe care le găsiți acolo. Nu uitați mitraliera, căci veți avea nevoie de ea. Drumul vă va purta în cele din urmă printr-un ținut bine păzit.



Cum să înlătur numeroșii paznici?

Eliminați-i de la distanță. Inamicii vă ademenesc după stînci ca să vă poată înlătura în voie. Dați-i colegului dumneavoastră ordinul să distrugă cazărmile, ca să nu mai apară atîția Reaperi.

Cînd ajungeți la clădirile păzite, trebuie să folosiți dispozitivul de camuflare, ca să vă furișați pe lângă dușman.

Cum trec rapid de inamici?

### Lungul drum spre casă

Nu vă lăsați atras într-o luptă armată cu inamicii, pentru că aceștia sunt prea mulți. Fugiți în schimb printre ei și trageți numai în paznicii care vă stau în cale.

Cum trec de Sonak?

Feriți-vă de Sonak, cu care vă veți întîlni pe drum. Plutiți cu jetpackul pe metereze lângă Sonak. Acolo puteți să treceți fără pericol pe lângă el. Dacă sunteți grav rănit, fugiți rapid la Shop să vă luați o injecție, pentru a vă vindeca. Urmați apoi același drum către casă, pe care l-ați mai urmat și în misiunea anterioară.

Cum ajung în sat?

### High Village

Ajungeți cu ajutorul Jetpack-ului și al Nitro-Boost-ului nou achiziționat pe stîncile din spatele Shopului. Zburați cu Jetpack-ul pînă la jumătatea zidului și porniți în aer Nitro-Boost-ul. Dacă asta nu

CU TUFIȘURI  
CAMUFLATE VĂ  
PUTEȚI APROPIA  
FOARTE MULT DE  
DUȘMANI.

Atenție numai,  
să nu rămîneți  
fără energie.

ÎNCĂ NU  
AȚI FOST  
DESCOPERIT  
DE RIPPER.

Trageți în primul,  
pentru a-i atrage  
atenția asupra  
dumneavoastră.



ÎN PRĂPASTIE  
VĂ ASTEAPTĂ  
CITIVA RIPPERI.  
Fugiți  
de-a lungul  
terenului ce țese  
în afară și  
aruncați-vă apoi  
în prăpastie.







**DACĂ URMAȚI  
RUTA STABILĂ  
VEȚI PUTEA  
AJUNGE  
ÎNTREG LA  
ARUNCĂTOARELE  
PAZNICILOR.**

Sunteți desemnat  
prin litera A.  
Încărcați-vă între  
timp cu muniție la  
Shop.

ajunge, lăsați-vă puțin în cădere,  
până când becul Boost-ului lucește  
din nou și reporniți-l.

#### Ce trebuie să fac în sat?

Ajunși sus, vă aflați într-un sat, în  
care sunt trei cazărmi. Distrugeți-le! Rămâneți mereu în  
mișcare și trageți asupra  
Ripperilor. Mergeți apoi în al  
doilea sat și distrugeți și acolo  
cazărmiile. Luați între timp sferele  
de energie ale Ripperilor morți  
pentru a vă îmbogăți energia  
proprie.

#### Bunicul Borjoyzee

Fugiți la punctul însemnat pe  
hartă și eliminați Ripperii pe  
drum. Vorbiți cu bunicul, care vă  
va pune la dispoziție barca lui.

### Închisoarea Dick-Whittlington

#### Unde se află Sonak?

#### Dilema lui Regs

Eliminați mai întâi cei doi paznici  
care patrulează în fața Shopului.  
În Shop obțineți scutul. Cu noul  
obiect mergeți prin prăpastia din  
stînga. Acolo veți întîni altă  
patrulă. Urmați-o și uitați-vă după  
Sonak. Dați-i colegului  
dumneavoastră ordinul de atac și  
trageți din rândul al doilea asupra  
Sonak-ului.

#### Trebuie să elimin toți inamicii?

#### Borjoyzee așteaptă

Pe drumul înapoi spre barcă vă  
așteaptă o armată de Ripperi.  
Treceți pe lîngă ei și porniți-vă  
Jetpackul. Așa îi puteți ocoli în  
siguranță. Ca să nu luptați în  
următoarea misiune împotriva  
luptătorilor rămași, părăsiți jocul și  
alegeți manual următorul nivel.  
Acum începeți nivelul fără a fi  
deranjat de inamicii de dinainte.

#### Cazărmiile paznicilor Reaper

Mergeți la Shop să vă îmbogățiți  
rezervele de muniție. Treceți  
dealul din spatele shopului pînă  
ajungeți la prăpastie.

#### Cum distrug toate cazărmiile?

Lăsați inamicii din stînga și trageți  
în cazărmi de la o distanță sigură.  
Cînd sănătatea dumneavoastră se  
apropie de nivelul minim,  
întoarceți-vă la Shop și împrós-  
pătați-vă. Repetați acest procedeu  
atîta timp, cît toate cazărmiile și  
inamicii sunt eliminați.

#### Cum pot distrage atenția inamicilor de la mine?

Vă puteți trimite colegii în luptă și  
să trageți din spate în cazărmi cu  
Sniperul.

#### Cum îi elimin pe Sonaks?

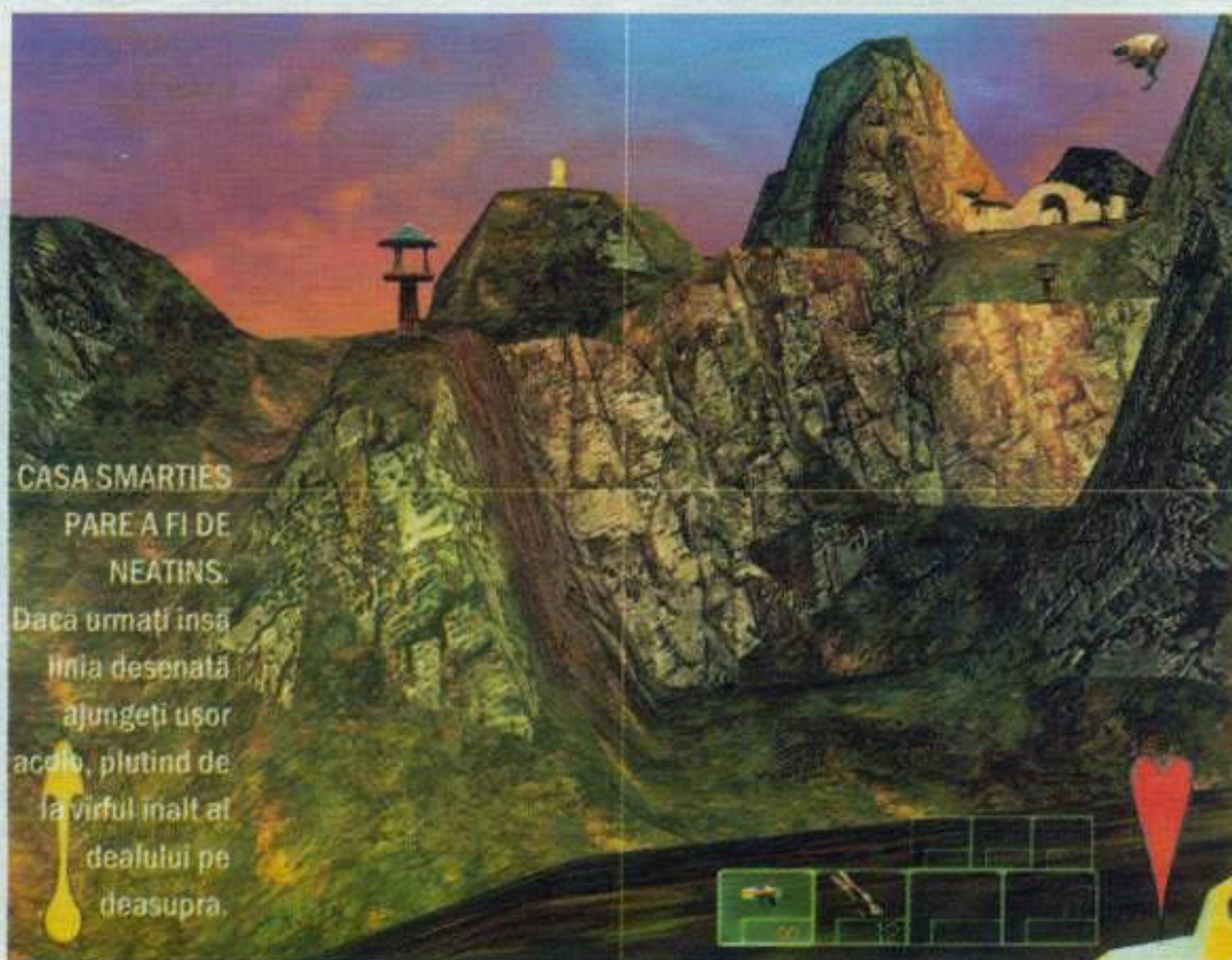
#### Patrurile Sonak

O patrulă constă dintr-un Sonak,  
un călăreț și 4 Reaperi. Eliminați  
mai întîi călărețul, ca să nu mai  
tragă în dumneavoastră și luați-l  
apoi pe Sonak în vizor. Pentru  
călăreț este potrivită arma de elită.  
De cei patru Reaperi vă ocupați  
doar la sfîrșit. Păstrați și aici  
destulă distanță, ca să aveți timp  
de retragere. Cînd treceți pe lîngă  
Shop, nu uitați să vă luați muniție  
și medicamente.

#### Pe ce rută trebuie să merg?

#### Aruncătorii de buturuși

Treceți peste podul trenului și  
rămîneți pe dreapta. Fiți atent la  
patrulă și fugiți la Shop, doar  
după ce echipa de paznici a trecut  
și nu vă mai poate vedea. Lăsați-vă  
oamenii să vă arate din timp  
poziția în care vă aflați pentru a nu  
intra din greșală în raza vizuală a





patrului. Paza cu goarnă o veți elimina cu arma de elită. Intrați în magazin și echipați-vă.

#### Cum ajung la aruncătoarele paznicilor?

După ce ați părăsit Shopul, urcați în dreapta pînă ajungeți la o prăpastie. Trageți de aici în tot ce nimeriți din depărtare. În final plutiți de la o platformă la alta pînă ajungeți la dealul unde este tabăra. Trimiteți-vă echipa la cazarmă, ca să o distrugă și să atrageți focul inamic asupra dumneavoastră. Din această poziție puteți să distrugeți ușor aruncătoarele paznicilor fără să vă amestecați într-o luptă mai aprigă.

#### Liftul din Dick-Whittington

Această misiune e foarte simplă. Urmați cărarea către lift și eliminați cei trei paznici. Cu ajutorul ascensorului ajungeți la dealul, pe care vă așteaptă deja bunicul cu noi echipamente.

#### Pe cine să atac mai întâi?

#### Închisoarea Dick-Whittington

Stați puțin pe deal și priviți paznicii care patrulează. Luați aruncătorul de rachete și trimiteți cu o lovitură în lumea de apoi cîți mai mulți inamici posibil. Mai departe ocupați-vă de turnurile de control și de paznicii de la ușa de intrare în închisoare.

Înainte să mergeți la închisoare, uitați-vă și după inamici pe care să-i eliminați din această poziție cu sniper gun-ul. Plasați bomba în fața ușii și aruncați-o în aer.

### În căutarea lui Timmy

#### La ce trebuie să am în special grijă în această misiune?

#### Locul de tortură

Această misiune e foarte grea. Aveți de-a face cu un număr foarte mare de inamici, care năvălesc din șapte cazărmi asupra dumneavoastră. Cei mai periculoși sunt însă Reaperii cei răi, care sunt înzestrați cu puteri magice. Luați-o la dreapta la începutul misiunii. Acolo trageți cu mortierul Millennium asupra primei cazărmi și respingeți Ripperii care vă atacă. Ocupați-vă acum de a doua cazarmă. De la Shop vă luați



muniție și repair gun-ul. Cu ajutorul ei vă vindecați pe dumneavoastră și pe colegi.

#### Mai am foarte puțină energie. Ce trebuie să fac?

Luptați și întoarceți-vă la Shop după fiecare atac de succes asupra unei cazărmi pentru a vă vindeca pe sine însuși și pe coechipieri. Cînd ajungeți la locul imens din fața porții ațîțați echipa pe cei doi Reaperi. Astfel aveți posibilitatea să-i învingeți fără să fiți atacat. Pentru această luptă e bine să aveți arma de elită la dumneavoastră.

#### Cum deschid poarta?

Chiar la sfîrșit, aruncați poarta în aer cu bomba Pop-up, pe care ați obținut-o în al doilea Shop.

#### Cum îi elimin pe bebeluși?

#### Babys

Fugiți la arena în care se află bebelușii. Așezați-vă pe meterez și trimiteți-vă camarazii în luptă împotriva lor. Din această poziție aveți posibilitatea să trageți fără nici o problemă în cei doi inamici. Gîndiți-vă că acești coloși pot fi răniți numai la locul verde de pe burtă.

#### Dilema lui Gordon și a lui Bennett

Mergeți la Shop și luați-vă prelungirea Jetpackului cu

ajutorul căruia ajungeți pe insula din apropiere.

#### De ce am nevoie în această misiune?

Luați în bagaj cu dumneavoastră și racheta luminoasă, pentru că veți avea nevoie de ea. Ca în misiunea anterioară, aruncați în aer cazarma și îndepărtați toți adversarii. Atenție la poziția rachetelor care trag asupra dumneavoastră dacă vă apropiați prea mult de ele. Cînd sunteți gata, plutiți înapoi pe insula de pe care ați plecat și intrați în shop. În cele din urmă vă întoarceți pe cea de-a doua insulă.

#### Ce pot face împotriva rachetelor?

Mergeți la capăt și trageți în așezarea rachetelor de pe a treia insulă. Plutiți apoi deasupra și trageți între timp cu o rachetă luminoasă, în caz că sunteți urmărit de o rachetă. Pe a treia insulă se află un alt Shop, de unde veți lua repair gun-ul. Înlăturați acum toate așezările rachetelor și cazarma. De la dealul din mijlocul locului de recunoaștere ajungeți sus la poartă.

### Mecc Story 5: Lupta

#### Cum elimin Charger-ul?

#### Charger-ul

Această luptă se aseamăna cu o

**STAȚI ÎN LOCUL MARCAT ȘI TRIMITEȚI-VĂ ECHIPA ÎN LUPTA ÎMPOTRIVA BEBELUȘILOR.**

Echipa îi ține pe bebeluși departe de dumneavoastră, așa că puteți trage fără probleme în monștri.



coridă. Trimiteți-vă colegii în luptă cu charger-ul și postați-vă în mijlocul locului. Așteptați pînă vine către dumneavoastră colosul și trageți cu aruncătorul de rachete în gură. Dacă se apropie de dumneavoastră și nu deschide gura, săriți în cele din urmă la dreapta sau stînga.

### **Lupta!**

Este ultima misiune a Mecc-ului. Trebuie să vă construiți o bază militară cu ajutorul Smarties și să distrugeți tabăra inamică.

### **Unde se află Smarties?**

Alergați la dealul mare. În spatele lui se află un sat, în care stau trei Smarties. Eliminați paza din turn și prindeți-i pe Smarties. Dacă îi dați unui coleg ordinul să meargă în locul în care se află un Smartie, îl va prinde pe micuț. Întorceți-vă apoi la bunic.

### **Ce construcții trebuie să ridici?**

Mai întii trebuie să construiți un atelier. Pe urmă e bine să vă ocupați de un Shop, ca să dispuneți de muniție și obiecte suficiente. Încet, încet trebuie să

construiți toate clădirile care vă stau la alegere.

### **Există vreo posibilitate să ajung mai repede la tabăra dușmană?**

Cînd dispuneți mai tîrziu de casa de petrecere, aveți posibilitatea să construiți un puț de mină. Astfel puteți face legătura între tabăra dumneavoastră și cea dușmană, construind intrarea în tabăra dumneavoastră iar ieșirea în tabăra dușmană. Puteți așadar să ajungeți direct la tabăra dușmană, fără să mai străbateți drum lung.

### **La ce trebuie să am grijă în această misiune?**

Înainte de a ajunge mai departe, trebuie să distrugeți lacașurile rachetelor dușmane. Dacă sunteți pe drumul către tabăra inamică, lăsați-l pe inamic să stea liniștit în stînga. Dacă nu deschideți focul, el va fugi în tabăra dumneavoastră fără să vă bage în seamă.

Construiți în prealabil baze de apărare, ca să nu ajungă dușmanul în tabăra dumneavoastră. Dacă inamicul a distrus în fața dumneavoastră porți sau clădiri, le puteți reface cu

ajutorul armei de reparații. Printre altele trebuie să luați și carne, ca să nu moară Smarties de foame.

### **Unde au rămas toți Vimps?**

Dacă dați de o turmă de Vimps, nu lăsați vreunul viu, chiar dacă aveți 20 bucăți de carne. Dacă nu îi eliminați pe toți, nu va mai apărea o altă turmă ci vor alergeră doar cîțiva singuratici prin ținut. După ce ați construit toate clădirile, puteți să luați din Shop bomba Pop-up.

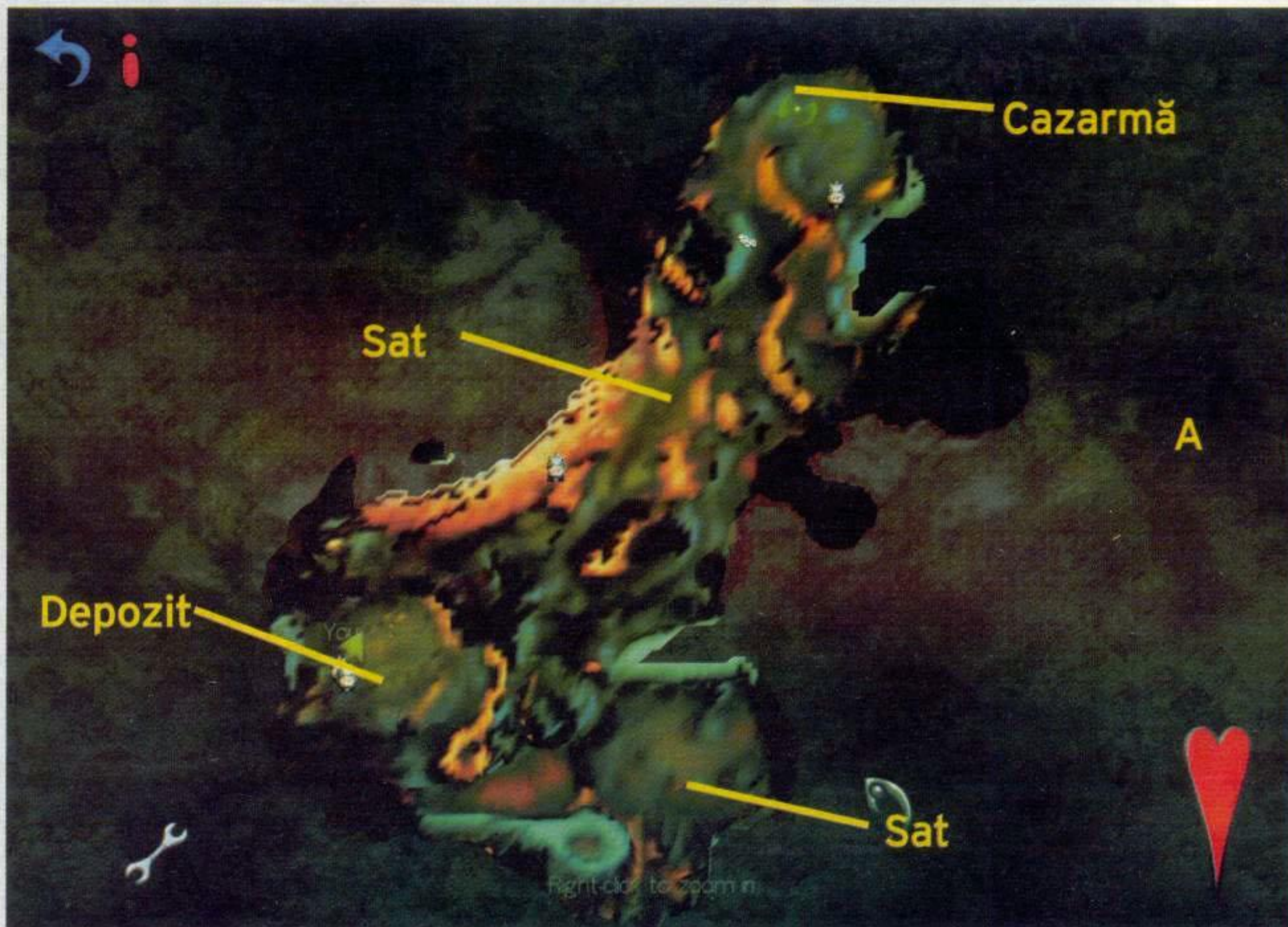
### **Unde să plasez bomba Pop-up?**

Duceți-o la baza dușmană și așezați-o în mijlocul locului de recunoaștere, ca să aruncați în aer toată clădirea. E important să plasați bomba acolo, căci altfel clădirea nu suferă nici o pagubă.

RALF ADAM (INFOGRAMES)

**LUPTAȚI-VĂ  
DIN TABĂRA  
DUMNEA-  
VOASTRĂ PÎNĂ  
LA SATUL DIN  
JUMĂTATEA  
DE JOS.**

Acolo se află  
primii Smarties.  
În al doilea sat  
găsiți alți  
Smarties și o  
turmă de Vimps.





# Colin McRae Rally 2.0

Hit-ul PlayStation apare în sfârșit și în varianta PC: vă oferim cele mai bune ponturi pentru un Rally-show

## Sfaturi pentru începători

### Debutul: cu care automobil să fac primele încercări?

Alegerea nu este tocmai ușoară deoarece toate automobilele se conduc cam în același fel. Vă recomandăm un Seat de încredere sau o Toyota mai rapidă. Debutați într-o cursă de tip Arcade în competiție cu patru alți piloți și apucați drumul Italiei. Pe pista ușoară, de asfalt, puteți învăța, pe baza legendei tehnicile de condus. Cuplați la început cutia automată pentru a vă putea dăruî întru-totul manevrabilității automobilului. După ce ați parcurs prima tură, ar trebui să porniți o cursă single pentru a putea mai apoi să vă încumetați să participați la raliu.

### Cum să-mi pilotez cel mai bine bolidul de-a lungul circuitului?

Foarte important: aveți încredere în copilot. Dacă vă spune să nu tăiați curba, nu încercați sub nici o formă. El cunoaște traseul din effeff, dumneavoastră însă nu. Cu cât cifra arătată este mai mică, cu atât e curba mai strânsă. Derapajul este foarte important la un joc de raliu. Cu cât e curba mai strânsă, cu atât mai mult timp puteți câștiga printr-o astfel

de manevră bine executată. Înainte de a intra în curbă trebuie să luați piciorul de pe accelerație. Trageți apoi brusc de volan și călcați imediat accelerația. Fiți cu băgare de seamă ca pupa să nu derapeze mai mult decât necesar. În acest moment contează foarte mult momentul în care reluați accelerația. Botul mașinii trebuie să fie tot timpul orientat spre ieșirea din curbă. Cu siguranță că e mai avantajos să nu luați tot timpul în seamă indicațiile copilotului, cunoscând personal indicațiile din effeff. Pentru aceasta e necesar să vă antrenați pe etape. Salvați între etape pentru a putea părăsi raliul ca să vă antrenați pe porțiunea respectivă înainte de a se pune problema punctelor și a secundelor.

### Ce nevoie am de frână de mână?

Mare nevoie! Folosirea acesteia este inevitabilă. Apăsată cu finețe, frâna de mână poate de multe ori corecta deviațiile de curs mult mai bine decât manevrele precipitate din volan sau o frânare puternică. Posesorilor de volan le este indicat să plaseze frâna de mână pe unu quick-shifter; astfel o va putea acționa fără a lua mâna de pe volan. Atenție însă să nu apăsați prea tare frâna de mână

deoarece vă veți întoarce pe loc. Efectul acesteia este din nou diferit în funcție de solul pe care parcurgeți traseul. Astfel efectul pe zăpadă este prea slab pentru a vă ajuta suficient. Se recomandă în schimb folosirea ei pe asfalt, zgură sau pietriș.

### Trebuie aplicat derapajul pe toate piste?

Nu. Coeficientul de derapare depinde în primul rând de compoziția pistei pe care rulați. Cel mai bine îl puteți realiza pe teren moale; puteți derapa pe zăpadă, noroi sau pietriș dar nu în curbe de grad 4 - 6! Dacă vreți să derapați pe asfalt sau zgură trebuie să intrați perpendicular în curbă. De multe ori e însă mai indicat ca în astfel de situații să folosiți frâna obișnuită. Deraparea pe asfalt și zgură este recomandată în curbele "vârf de ac".

### Cum trebuie să fac alegerea pneurilor pentru etapele cu parcurs pe sol diferit?

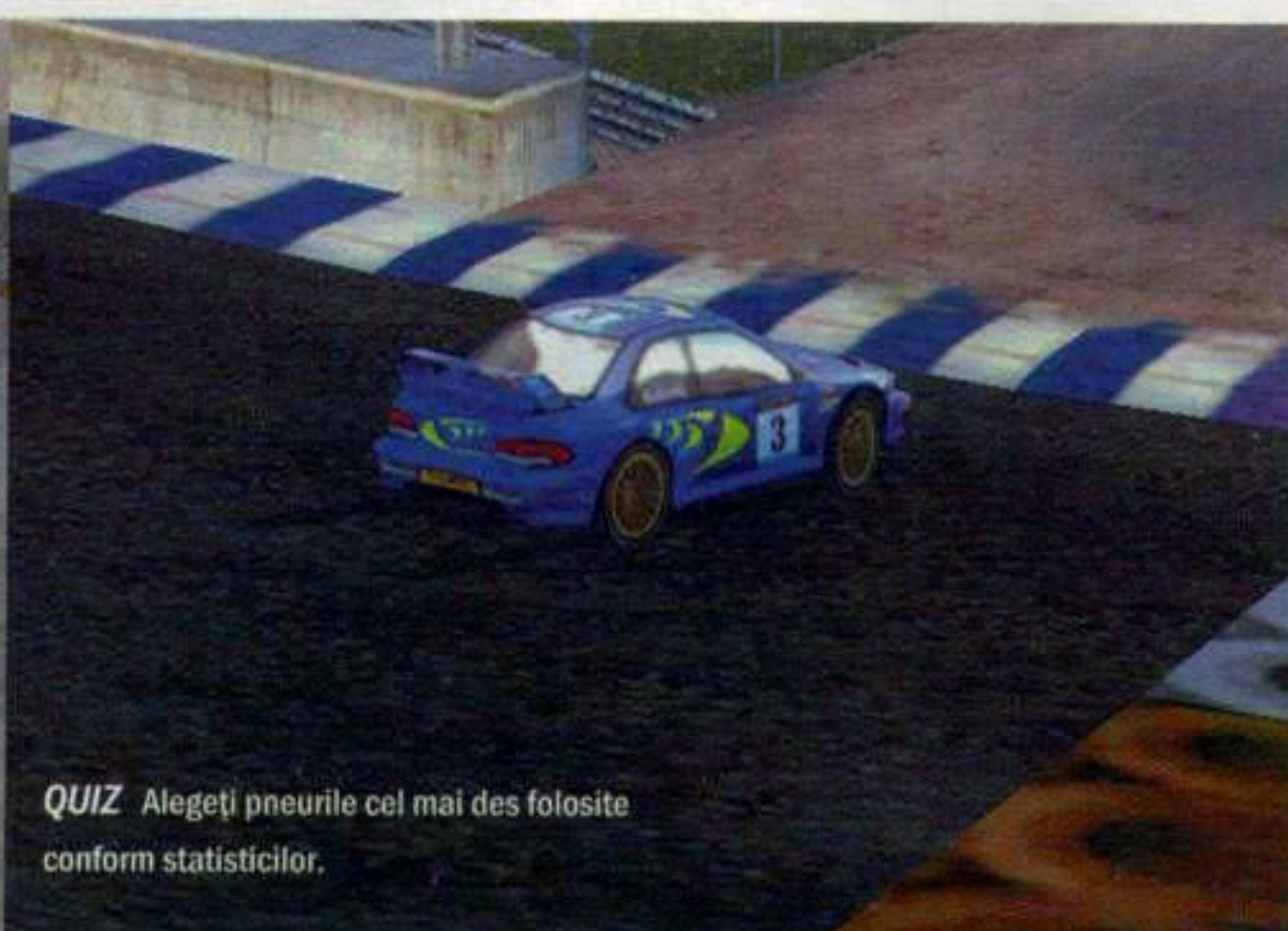
Majoritatea etapelor nu dau bătăi de cap mecanicului. 100% pietriș (de exemplu Grecia), înseamnă bineînțeles că trebuie să folosiți acest tip de anvelope, pentru ploaie sau drum uscat. Mai complicat este când se solul alternează pe

### ÎN DULCELE STIL CLASIC

În cursele de tip Arcade trebuie să vă folosiți de toate mijloacele. Proptiți-vă deci fără griji de bolidul adversarului.







**QUIZ** Alegeți pneurile cel mai des folosite conform statisticilor.

## SANIE CU ZURGĂLĂI

Pentru teren alunecos ca zăpadă / noroi, se recomandă o mică modificare în setup.

parcursul aceleași etape. La un procentaj de 80 / 20 (de exemplu 80% noroi și 20% asfalt), alegerea corectă e foarte simplă. Dacă însă sunteți confruntat cu un procentaj de 55 noroi / 45 zgură (3 etape în Marea Britanie), alegerea e mai dificilă. În acest caz puteți folosi oricare tip de cauciucuri. Degustibus! Salvați oricum înaintea fiecărei etape pentru a restarta în cazul unei curbe tăiate greșit. Nici solurile nu sunt chiar atât de rigid combinate încât să faceți o alegere întru-totul greșită. Regula de fir: alegeți întotdeauna tipul de pneuri care au cel mai ridicat coeficient de rezistență.

din celelalte 65% acoperite cu noroi. Dimpotrivă: folosind pneuri de asfalt veți rula mult mai încet datorită noroiului și denivelărilor traseului.

## Ce reparații au prioritate între două etape?

În principiu ar trebui să schimbați imediat toate piesele colorate în roșu. Această operațiune nu se poate însă efectua întotdeauna în totalitate, datorită limitei de timp - 60 de minute. De aceea trebuie să dați prioritate motorului, direcției și frânelor. Apoi urmează sistemul turbo, diferențialul, arborele de transmisie, planetarele, partea electrică (doar în cazul etapelor nocturne) caroseria fiind pe ultimul loc. Un parbriz spart nu vă afectează decât dacă jucați pe cockpit - mode.

## Mecanică fină: cum să-mi setez mașina ?

Experimentați etape și trasee

diferite cu setări diferite pentru a obține valorile optime. Setarea direcției este de exemplu pur subiectivă, depinzând de stilul dumneavoastră de condus și de aparatul cu care sunteți dotat. Totuși vă oferim câteva ponturi: dacă rulați pe asfalt sau zgură, setați direcția pe "hard", dimpotrivă, noroiul și zăpada solicită setarea "soft". Pentru noroi / zăpadă, setați frânele pe o valoare redusă, pentru a nu bloca roțile. Setarea ar fi bine să fie mai mult de minim, deoarece majoritatea traseelor sunt presărate cu șicane o setare pe minim nefiind optimă decât pentru curbele largi.

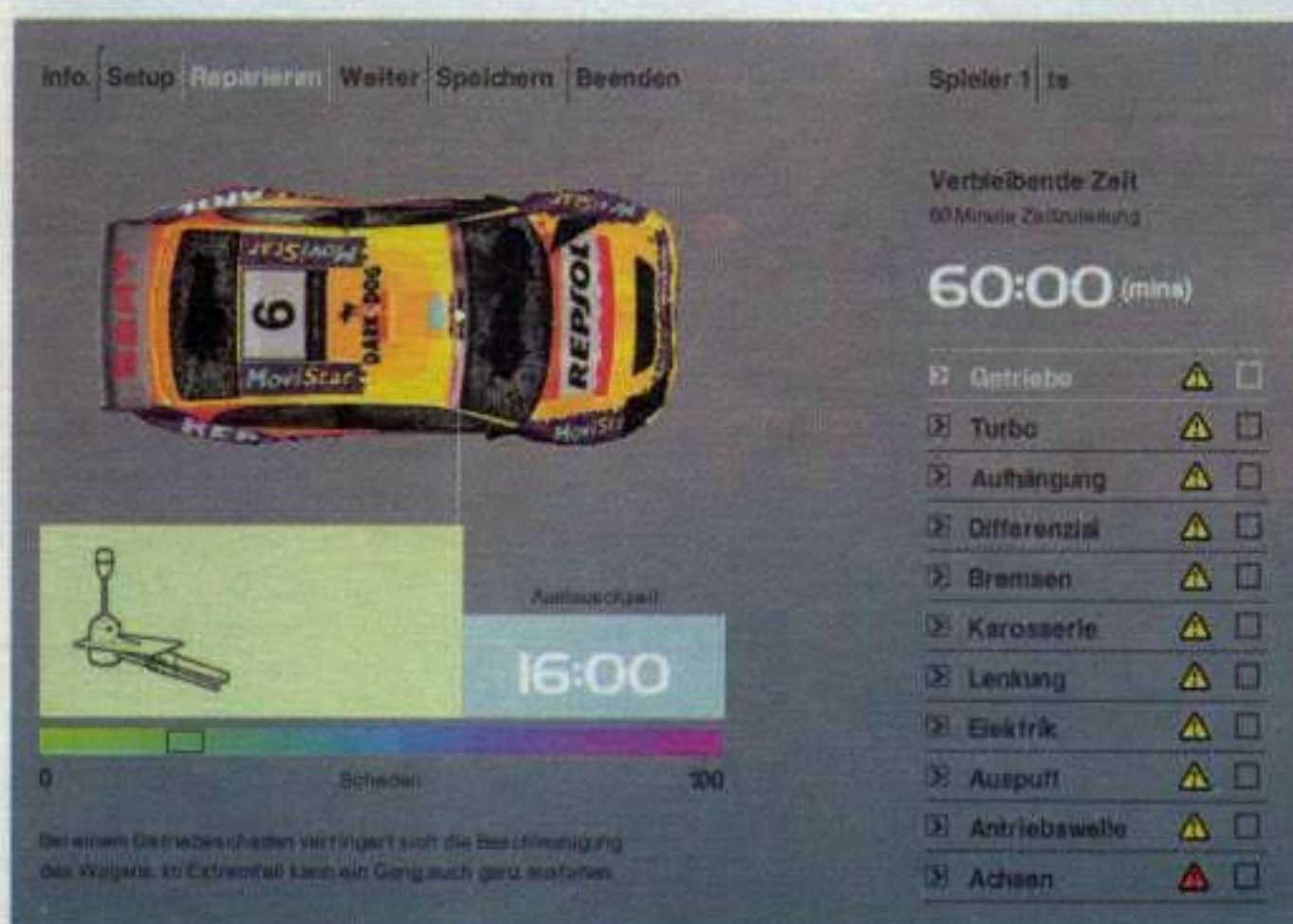
REDACTIA

## CHEIE...ȘUR-UB...ȘAIBĂ...PI-ULIȚĂ...

...sunt "coordonatele" cu care veți lucra în cele 60 de minute pe care le aveți la dispoziție pentru a vă repara mașina între două etape.

## Merită să folosesc anvelopele de asfalt la un procentaj de doar 35%?

Ideea nu ar fi rea dar practica a demonstrat că cele 35 de procente / asfalt nu pot fi rulate cu o viteză destul de mare pentru a compensa "patinajul"



**DERAPAJ STIL COLIN** Pentru a trece cu bine de șicanele "vârf de ac", trebuie să derapați indiferent de traseul pe care-l parcurgeți; folosiți frâna de mână.



## Project I.G.I.

În multe misiuni aveți de-a face cu pereți de stâncă, pe care Jones trebuie să-i sară, pentru că altfel aceștia marchează sfârșitul. Așezați perspectiva în așa fel încât să priviți peretele în jos, iar în acel moment puteți să coborâți liniștit. Iar lăzile nu sunt așezate aiurea, dimpotrivă. În misiunea 8, de exemplu, vă puteți lipsi de târăboiul de la punctul de sprijin 1. Cum? Ucideți paznicul din turnul aflat în apropierea punctului de sprijin, alergați la camion și apoi la containerul de lângă peretele înalt. În dosul containerului se află o ladă, cu ajutorul căreia puteți ajunge pe container. Săriți acum peste gardul împletit din sârmă ghimpată și ați ieșit.

<b>Funfrieda</b>	Help-uri complexe
<b>Funexploration</b>	Oferă vizibilitate asupra
	întregii hărți
<b>Funspeedup</b>	Crește de cinci ori viteza jocului.
<b>funpicture12</b>	Salvează întreaga hartă
	în proporție de 12% într-un folder al jocului.
<b>funpicture25</b>	Salvează întreaga hartă
	în proporție de 25%.
<b>funpicture100</b>	Salvează întreaga hartă
	în proporție de 100%.
<b>Funheadsup</b>	Lungește gâtul vikingilor și consorțiilor.
<b>Funheadson</b>	Readuce gâturile la mărimea inițială.
<b>Funheadsdwn</b>	Îi strânge pe toți locuitorii lumii lui Cultures la Gnomes.

FUNATICS

timpul. Un foc la țintă și apoi a o lua la fugă constituie cel mai bun mijloc de a scăpa de Undead fără a face risipă de energie și de muniție.

**3:** Folosiți-vă armele din dotare în funcție de situație: este neeficient să tocați mulți adversari deodată sau pe cei aflați în depărtare cu carabina de vânătoare, deoarece factorul de împrăștiere e mult prea mare, iar timpul de încărcare mult prea lung. Pistolașul e în astfel de momente prietenul cel mai bun.

**4:** Nu vă zgârciți în folosirea vrăjilor, deoarece mana se reîncarcă oricum. În afară de acest lucru, magia ofensivă se combină de minune cu armele fizice. Îi eliminați pe adversari prin focuri repetate de armă.

**5:** Ambrose e asaltat de către un demon în timpul unei lupte. În acest moment, nu e recomandabil să-l luați pe Ambrose sub focuri de armă, ci mai degrabă coasa sa. Astfel, piatra magică cade pe pământ și Ambrose devine vulnerabil.

REDACTIA

## Cultures

### Descoperiți Vinlands

Deschideți meniul principal al jocului și dați un clic pentru activarea ferestrei. Apoi introduceți următoarele coduri, care, dacă totul funcționează cum trebuie, îl validează pe viking cu un puternic „Jowell!”

<b>Funfillup</b>	Încarcă toate magazinele cu câte cinci unități pe mărfa.
<b>Funmaverick</b>	KI cu soldații săi pot să înceapă.

## Clive Barker's Undying

**1:** Mișcarea e cuvântul de ordine al jucătorului de acțiune. Dacă vreo hoardă de Howleri e pe urmele dumneavoastră, e mai bine să faceți uz de tot soiul de manevre de a le ieși din cale. Cine stă pe loc e țintit mult prea ușor. Astfel se pierde din capacitatea de a lovi la țintă, iar țintirea exactă devine imposibilă.

**2:** Nu vă pierdeți vremea cu războinicii scheleți care învie tot

## America

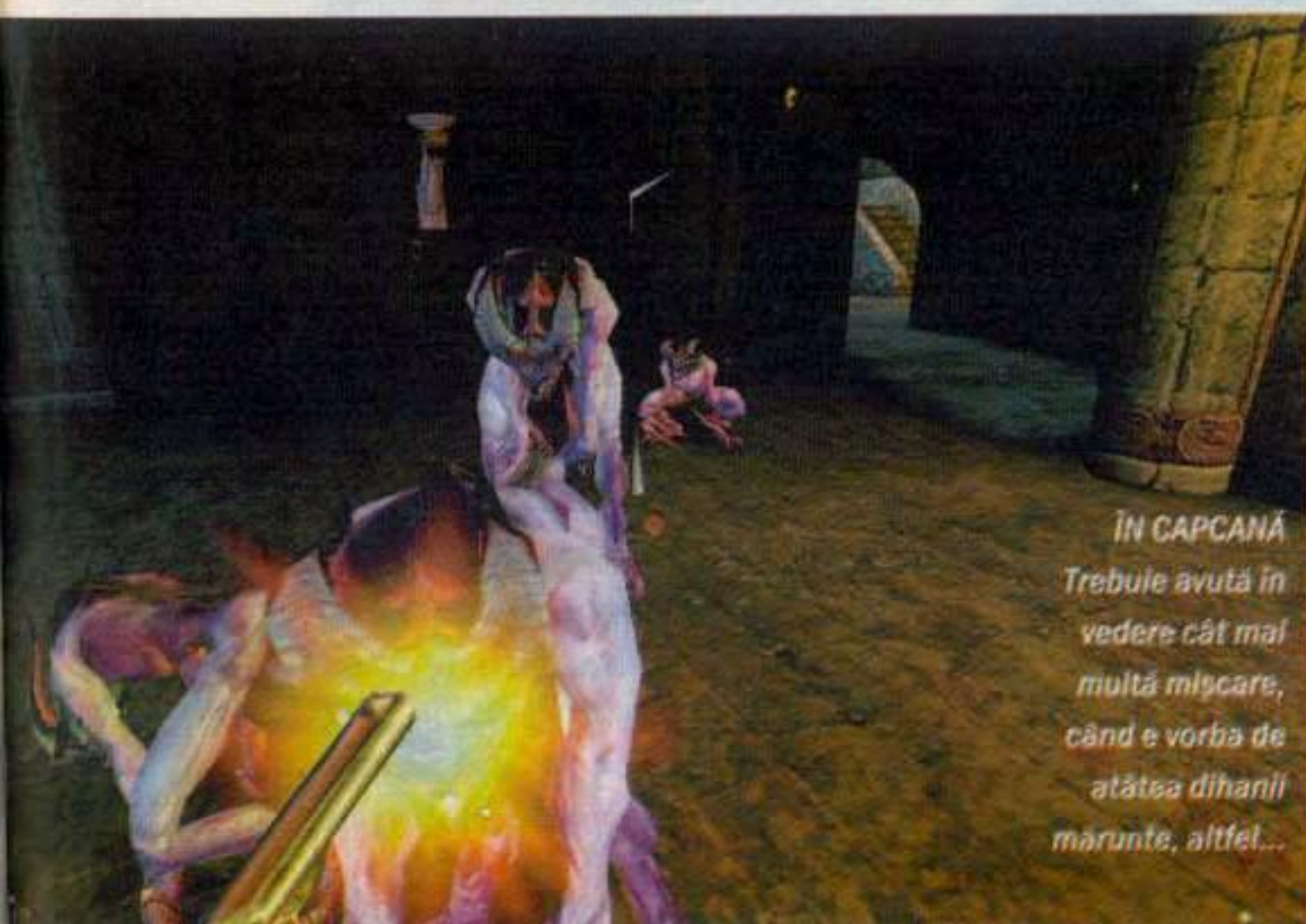
### Cheats

Apăsăți tasta Enter în timpul jocului și introduceți apoi unul dintre următoarele cheat-uri:

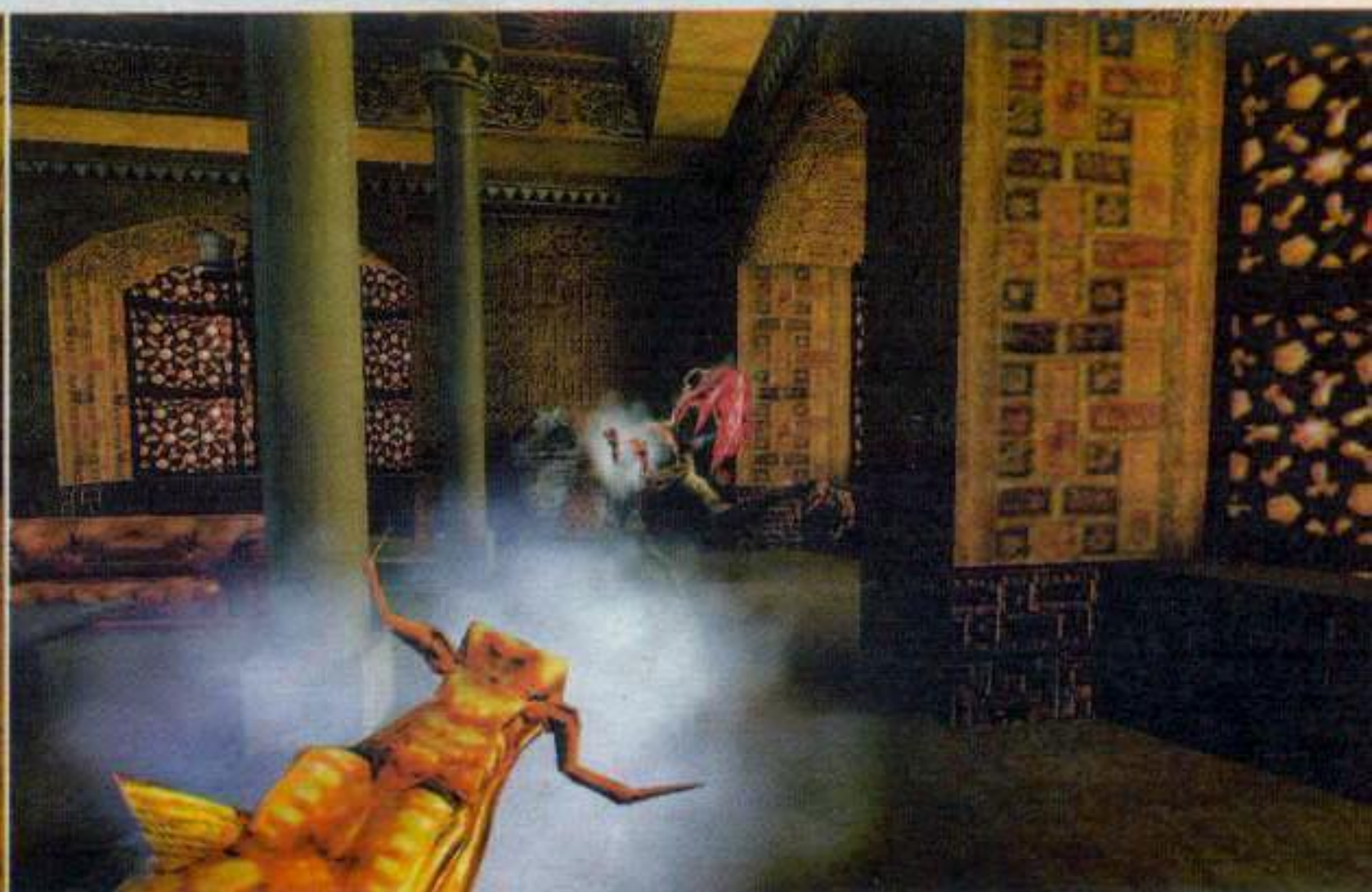
<b>liangeteverything</b>	5000 de unități pentru mâncare, lemn și aur, precum și 100 de arme și cai
<b>goldinmypockets</b>	1.000 pentru aur

### NU POT FI MICȘORAȚI

Când apare această creatură, e mai bine să folosiți arme magice, deoarece se regenerează rapid.



ÎN CAPCANĂ  
Trebuie avută în vedere cât mai multă mișcare, când e vorba de atâtea dihanii marunte, altfel...





### IMPERIUL SOLUȚIILOR

Pionierii pot cuceri tărâmul străin mutând marcajele pentru teritoriu. Astfel, vă puteți extinde teritoriul și fără turnuri.



iwantfastfood	1.000 pt. mâncare
woodisverygood	1.000 pentru lemn
horsesarecrazy	10 cai
icanwineverythingnow	câștigați nivelul
qimmemorefirepower	mai multă putere de foc
iwantareallybadquy	apare Billy the Kid
iwantareallystronghero	apare Gall
iwantanamericanhero	apare David Crocket

### Introduceți următoarele cheat-uri în locul numelor jucătorilor:

AirmaxAir	Campania completa a indienilor și mexicanilor
Potticommander	Campania completa a indienilor, mexicanilor și desperados

REDACȚIA

## The Settlers 3

Se pare că versiunea mai veche, *The Settlers 3* e mai iubită de către jucători.

Prezentăm în continuare pentru începători soluții la *The Settlers 3*.

**1:** În faza de început trebuie să vă ocupați în primul rând de procurarea materialului de construcție. Amenajați-vă o baracă pentru tăiat lemne, o fabrică de cherestea și o carieră de piatră. Și nu uitați să trimiteți geologii chiar de la început să descopere bogățiile subterane. Un spion trebuie să se ocupe de extinderea teritoriului.

**2:** Atâta vreme cât dezvoltarea agrară cere timp, sunt oferite soluțiile cu cabanele pescarilor care s-au dovedit a fi un izvor de hrană foarte practic pentru mineri. Peștele nu cere o prelucrare ulterioară și

poate fi dus direct minerilor. Astfel parcurgeți o perioadă până când se pune la punct agricultura. Iar de aici încolo, peștele nu-l veți mai folosi decât pentru minele de pucioasă și de aur. Atenție: trebuie să setați din meniu ca peștele să fie livrat și la minele de cărbuni.

**3:** Minerii nu muncesc dacă nu le este livrată hrana. Fiecare are un meniu preferat sub efectul căruia lucrează de cinci ori mai bine decât după îngurgitarea oricărui alt gen de mâncare.

Minereu:	carene
Cărbuni:	pâine
Aur:	pește
Pucioasă:	orez
Metale prețioase:	pește

**4:** Călugării sunt foarte folositori dacă e vorba de upgradarea lor. Dacă se livrează băuturi alcoolice, puteți să treceți în meniuri la spadasi, lăncieri sau arcași.

**5:** Dacă nu puteți distruge dușmanul cu un atac puternic, va trebui să începeți să loviți strategic pentru a aduna punctele importante. Deseori e mai practic să distrugeți terenul pentru ca lucrătorii să fie nevoiți să înconjoare. E posibil uneori să împărțiți chiar întregul teritoriu inamic în două și astfel să blocați accesul transportului de mărfuri.

**6:** Trimiteți o trupă de spadasi pe teritoriul inamic (pe uscat sau pe apă) și dați-le comanda să ignore dușmanul. Trupele de spadasi sunt cei mai buni alergători și astfel nu pot fi ajunși de dușman. Păcăliți astfel adversarul care va tot alerga să vă prindă trupa iar în acest timp veți distruge domeniile sale importante.

REDACȚIA

### DACĂ ȘTII CUM SĂ PROCEDEZI

Cu sistemul jetpack puteți să tindeți către scopul urmărit și de pe insula de start.



## Giants

**1:** În unele misiuni puteți să faceți economie de timp și de încercări. Pe acestea le recunoașteți citind la sfârșitul descrierii misiunii, la Meccs, „*Distrugeți toate catapultele*”, iar la Kabuto, foarte des, „*Distrugeți poarta*”. În aceste misiuni, treceți pur și simplu pe lângă adversari și vă îndreptați spre scopul final.

**2:** În misiunea „Kabuto Story 4:



The Last Reaper-Basis", tactica descrisă mai sus funcționează foarte bine. În loc să vă introduceți în lunga și aproape imposibila luptă cu reaperii, încărcăți-vă adrenalina și dați-i drumul spre poarta de metal. Acum nu mai trebuie decât să o loviți puternic sau s-o distrugeți, iar în câteva secunde ați trecut de acest nivel.

**3:** Deseori, folosindu-vă de Jetpack, respectiv de funcția Turbo la Delphi sau Run la Kabuto, puteți zbura în sus pe lângă pereți, economisind astfel timpul necesar pentru înconjur. O scurtătură mai antrenantă ne așteaptă în misiunea „Mecc Story”. **4:** „Dilema lui Gordon și a lui Bennets”. Puteți aici, folosind upgrade-ul Jetpack, să zburați de la punctul de start peste mare până la insulă. Dacă vi se termină combustibilul, lăsați-l pur și simplu să cadă în mare (în timp ce cade, Jetpack-ul se reîncarcă), iar când Piranha se apropie de dumneavoastră, puteți să zburați liniștit mai departe spre insulă. Pe plajă ajungeți făcând uz de „Nitro-Boost”. Pentru a încheia misiunea, nu vă mai rămâne decât să zburați până la intrarea în cetatea Reaper.

Dacă jocul vi se pare și acum dificil, am mai pregătit pentru dumneavoastră câteva cheat-uri folositoare, pe care nu trebuie decât să le introduceți în timp ce jucați la opțiunea chat. Deschideți fereastra cu tasta T și confirmați introducerea cu Enter.

<b>Pleasehealme</b>	Se completează viața.
<b>Ineedspells</b>	Mana nelimitat
<b>Mapshowitall</b>	Harta vizibilă
<b>Basegoverlyfast</b>	Baza se construiește repede.
<b>Basepopulate</b>	Se lansează smarties deasupra câmpului smartie.
<b>Basefillerup</b>	Se completează hrana.
<b>Itsmyparty</b>	Barul se transformă în party house.
<b>Gimmegifts</b>	Se deschide un magazin la locul indicat.
<b>Allmissionsare-goodtogo</b>	Nivelul se poate alege liber.

## C&C: Red Alert

Hit-ul RTS al celor de la Westwoods a apărut doar în

## Midtown Madness 2

Dacă doriți să decuplați cronometrul și săgeata checkpoint, tastați F2 pentru modul Pause și tastați apoi de două ori Q.

Intrați în posesia lui Aston Martin DB7 câștigând cursa London Crash Course. Dacă doriți să conduceți un Beetle, trebuie să finalizați pe podium cursa San Francis Crash. Pentru a intra și în posesia altor autovehicule de tip bonus, trebuie ca în anumite curse să terminați pe anumite locuri (Modus Profi, locul 1, alte grade de dificultate, locurile 1-3).

Bonus	Numărul curselor	Traseu
Alt Mini Cooper	5	London Blitz
Panqz GTR-1	6	London Blitz
Alt Beetle Dune	5	San Francisco Circuit
America LaFrance Fire Truck	5	San Francisco Blitz
Audi TT	6	San Francisco Checkpoint

REDACȚIA

variante Budget. Astfel reușește să-și facă intrarea:

**1:** Pe motivul haosului din timpul unei bătălii mai mari, e foarte dificil să dai ordine diferitelor unități. Evitați confruntările directe cu unitățile mari, fiindcă acest lucru nu duce decât la pierderi considerabile. Apropiati-vă încetător de dușman, și atrageți-l în locurile în care de la o distanță sigură poate fi întâmpinat de armele pentru distanță.

**2:** Elicopterul cu tun mare și greu poate fi folosit în mod universal, însă are probleme cu ochirea țintelor mișcătoare. Aliații, venind în contra acestui arsenal, pot face uz de elicopterul din dotare, care, cu rachetele pe care le are la dispoziție, poate fi foarte eficient împotriva clădirilor pline de tancuri.

**3:** Tancul-mamut este cea mai puternică unitate mobilă pentru sol. Este capabil să atace cu rachetele pe care le are în dotare chiar și țintele zburătoare și în plus posedă un sistem de autoreparare, cu care se poate pune de unul singur în mișcare chiar după ce a fost greu avariat.

**4:** Tancul de artilerie ușoară al aliaților e foarte rapid, însă prezintă un pericol real pentru tancurile rusești doar dacă se grupează în număr mare. Cel mai bine e să-l folosiți trimițându-l în recunoaștere sau pentru atacuri rapide asupra bazei adverse.

**5:** Ranger-ul aliaților e o mașinărie rapidă pentru recunoașteri, care are un efect indiscutabil asupra infanteriei, prin MG-ul din



### JOC SIMPLU

Un MIG în atacul asupra unei clădiri: cu șase zburătoare de acest tip, e nevoie de un singur atac chiar și pentru unitățile cel mai bine apărate cu tancuri.



dotare. Folosit inteligent în mod tactic, se recomandă pentru provocarea dușmanului, deplasându-se până lângă el, iar acolo stânga-mprejur. În acest mod îl atrage deseori pe dușman.

REDACȚIA

## Sim City 3000

Iată cum puteți să vă construiți așezăminte funcționale în acest clasic al simulatoarelor de orașe:

**1:** Construiți blocuri de câte 6x6 plăci de faianță. Proportia optimă între cartierele de locuințe, producția meșteșugărească și zona industrială e la început de 2:1:2. Cu cât crește orașul, cu atât mai mult se transferă relația industrială către producția meșteșugărească. Fiți mereu atenți la indiciul de necesitate („WGI”). Într-un centru mare de producție, comerțul nu se dezvoltă mai departe nici chiar dacă este indicat un plus. Nu sunt alte cerințe pe piață.

**2:** Drept izvor de energie se recomandă la început producerea energiei electrice pe bază de cărbuni. Ce-i drept, e poluant, însă e ieftin și se poate produce mult curent.

**3:** Scădeți la început cheltuielile pentru poliție, pompieri, spitale și școli la mai puțin de jumătate.

Inițial, orașul se poate gospodări și cu surse financiare mai reduse.

**4:** Amenajați în afara orașului incineratoare pentru gunoiul menajer și deșeuri, creați-i cale de acces la circuitul stradal și alimentați-le cu apă și curent.

**5:** De la o cifră a populației de 30.000 până la 40.000 de locuitori, construiți un aeroport și un port. Aeroportul facilitează comerțul și producția meșteșugărească, iar portul dezvoltă industria. Nu uitați: ordonanțele pentru poluarea mediului înconjurător limitează dezvoltarea comerțului și a industriei, pe când turismul, reclama și ordonanțele pentru pregătirea profesională promovează dezvoltarea pe toate planurile.

REDACȚIA

## F1 Racing Championship

**1:** Faceți uz de ajutorul de navigare. Activați-le pe amândouă de la început pe 100% și scădeți-le pe parcurs, în funcție de stilul de conducere pe care-l preferați, după ce v-ați găsit realismul dorit.

**2:** Cu tastatura se poate conduce confortabil, însă e bine să aveți ABS-ul și corectarea accelerației activate pe 100%. Doar cu un sistem analog de activare a pedalei de accelerație și frână (mai clar, volan și pedală) veți putea controla automobilul în cel mai realist mod posibil.

**3:** Folosiți la început mașinile

mai bune, Benetton sau Arrows.

**4:** Nu vă bazați prea mult pe indicatorul de frână sau pe linia ideală. Găsiți-vă de preferință linia dumneavoastră ideală și găsiți-vă de asemenea punctele de frânare ideale pentru fiecare traseu în parte. Cine dorește poate să privească peste umerii adversarilor. Rămâneți pur și simplu la boxe pe timpul trainingului, apăsați pe F5 și pe F6 pentru a pătrunde în cockpit-ul unuia dintre adversari și observați-i îndeaproape stilul de conducere.

REDACȚIA

## Airfix Dogfighter

Introduceți aceste cheat-uri când vă alegeți misiunea.

Prometheus	Toate nivelele sunt libere.
Hacker	Se activează consola.
Gogates	Jocul cade.

Următoarele cheat-uri le introduceți în timpul jocului:

Hybris	Invulnerabil
Hefaiistos	Toate armele
Athena	Cel mai înalt grad de tehnicitate
Admiral	Medalii
Autopilot	Autopilot on/off
Racerwagen	conducerea automobilității
Slomo	Încetinirea jocului
Birgeroco	Creșterea vitezei jocului
Hades	Pierderea nivelului respectiv

## Patrizier 2

Următoarea strategie este foarte bună în Patrizier 2:

Cumpărați în Danzig (capitala) 100 butoaie de bere și navigați cu ele spre Novgorod. Acolo se vinde berea cu cel puțin zece ducați de aur în câștig. Cu restul de bere și cantitatea maximă de lemn sau țiglă mergeți mai departe la Reval. Acolo vindeți totul și cumpărați, în funcție de preț, 10-15 butoaie cu blănuri și luați și articole de fierărie. Vă întoarceți la Danzig și-i duceți bărbatului cea mai



**O BAZĂ BUNĂ** În Danzig numai blănurile nu sunt produse acolo. Astfel, orașul e ideal pentru a ajunge acolo.



mare parte din articolele de fierărie. Încărcați circa zece butoaie cu articole de fierărie, pentru folosința proprie, în biroul dvs. comercial. Repetați într-una această rundă și navigați din când în când spre Thorn, pentru a cumpăra la preț bun lemn, miere sau țigla.

## Zeus

Cuceriiți în prima aventură orașul Cithaeron cât de repede posibil. Astfel, în una din misiunile următoare Cithaeron vă va face cadou vin. În primul rând, aveți nevoie de el ca tribut și apoi trebuie oricum să cuceriți orașul în una din misiunile viitoare.

În cea de a treia aventură, luați Amphipolis ca prima colonie. Dacă v-ați îndeplinit acolo toate scopurile, nu clicuiți încă pe "adunați", pentru că vă veți alege cu un nas de aur la marmură. Când casieria orașului este plină, clicuiți pe "adunați" pentru a câștiga misiunea. Veți putea juca în misiunile următoare cu o grămadă mare de bani.

PETER CORRELL

## Theme Park Manager

1. Cu cât e mai mare parcul, cu atât e mai greu să atragi oamenii în locuri de atracție prea îndepărtate. Fântânile, copacii sau tufișurile fac minuni; dacă e ceva de văzut, oaspeții sunt gata să parcurgă drumuri mai lungi.

2. Stabiliți de la început domeniile de lucru ale muncitorilor, pentru a ști mai târziu ce sarcină preia fiecare. Altfel, pierdeți acest aspect din vedere și veți plăti salarii muncitorilor care stau fără folos.

3. Nu așteptați prea mult să vă dați acordul când colaboratorii vă prezintă noi misiuni. Deseori scopurile jocului devin mai grele (de exemplu, când trebuie să curmați greva unor colaboratori), pentru că

parcul este prea mare și devine astfel greu condus.

4. Cine folosește viteza tuturor distracțiilor la maxim va atinge factorul cel mai mare de divertisment, dar va speria probabil vizitatorii. În afară de asta, vizitatorii își vor goli stomacurile în urma călătoriei spectaculoase, ceea ce va necesita un personal mai mare de curățenie.

5. Când domină un factor redus de divertisment, un clown va face adevărate minuni. Dacă asta nu ajută, atunci organizările sunt de vină și se recomandă o analiză financiară. Dacă o baracă/dugheană scrie într-una cifre roșii, să nu vă speriați de un faliment.

REDACȚIA

## Cossacks: European Wars

Apăsăți Enter și introduceți unul din următoarele cheat-uri:

money	măresc toate valorile (aur, mâncare etc.) cu 150.000 unități
supervizor	descoperă toată harta
izmena	schimbă cu ajutorul tastelor de la 1 la 9 între toți jucătorii
multivar	atacul tuturor echipelor cu tasta P
www	activează cheat-urile supervizor, multivar și izmena

### CONVENABIL?

Cercetările și extinderile necesită deseori cantități de cereale de cinci zerouri. Trimiteți destui țărani pe câmp și gândiți-vă să semănați cerealele.



### SUB PALMIERI

În fiecare misiune există sarcini principale diferite, însă aurul e materia primă cea mai importantă. Asta depinde de trupele mai bune, adică mai puternice, care cer aur. Dar și cercetările mistuie puternic rezervele. Luați astfel, după posibilitate, mai întâi minele de aur, ca să slăbiți inamicul.

Ne-am împodobit parcul din belșug. Cu cât e mai decorat, cu atât sunt mai fericiți vizitatorii.

Nu vă constituiți armata în nici un caz numai din trupe de sol sau numai din călăreți. Inamicul se pregătește atunci pentru asta și vă ține piept cu trupe corespunzătoare (la trupe încete de sol vă va opune călăreți rapizi, iar pe mușchetari îi va aștepta cu tunul). Indiferent că este vorba de atac sau apărare, o combinație echilibrată funcționează cel mai bine.

REDACȚIA



# U Games

Știi ce se joacă

mai vândută revistă de jocuri PC din Europa

Premii în valoare  
de peste  
**3000 \$**



## Giants

cui luni: Satisfacție asigurată de giganti  
în acțiune, grafică splendidă și umor

## Trucuri ale jocurilor

luții generale: Gunman, Tomb Raider 5 și No One Lives Forever

## Pool of Radiance 2

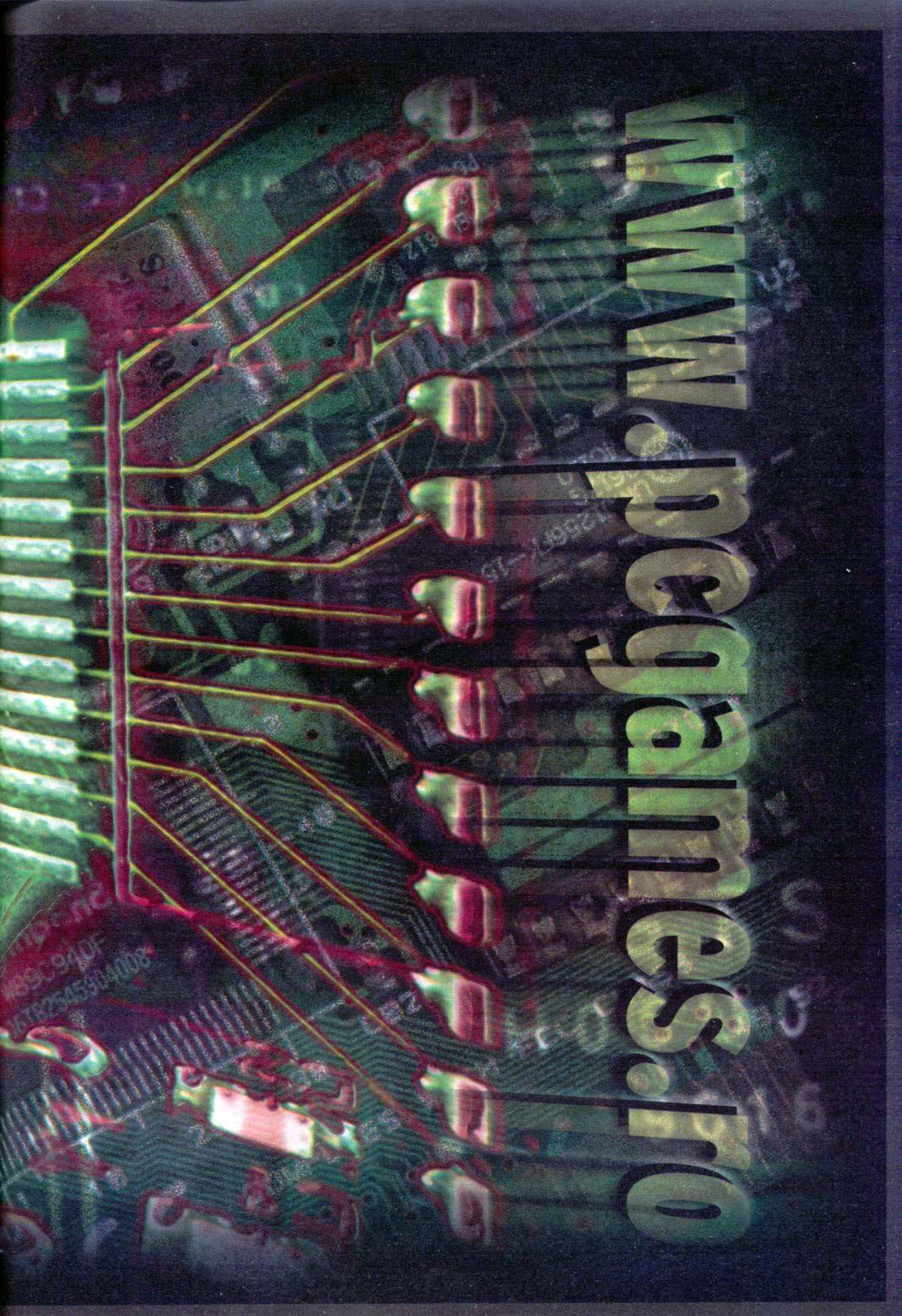
al captivant decât Baldur's Gate: O călătorie prin versiunea de testare

# Black & White

PC Games participă la testul beta: Vă răspundem celor mai importante întrebări

reună Ubi Soft cu școala Grand Prix 3 din competiție cu ajutorul lui El Champlonship?





www.pccartiles.ro



# HARDWARE

**OPINII**  
ANDREI RITOK-SCHOTSCH



Xbox apare pe piața europeană doar anul viitor. Aveți destul timp pentru a face economiile necesare? Sau mai bine renunțați din capul locului?

Xbox vine abia la anul și mai puțin impetuos decât se anunțase inițial. Ca procesor principal, Microsoft utilizează un Pentium III cu 733 MHz, însoțit de 64 Mbyte memorie de bază și de chip-ul grafic NV2A de la Nvidia, mai subțire din punct de vedere al performanțelor. Dacă pornim de la ideea că toate jocurile pentru Xbox vor fi programate pentru interfața de joc DirectX, asta sună mai degrabă ca un impediment. Boris Schneider (interviu la pagina 32) e de părere că specialiștii tind să programeze direct pentru hardware. Sper doar că în timp hardware-ul lui Xbox va fi la fel de bine exploatat ca și cel al lui PlayStation1.

Cu siguranță, eu nu-mi voi pune PC-ul într-un colț doar pentru un Xbox. Printre altele, cutia neagră de la Microsoft nu poate accesa Internetul decât pentru partidele de joc. Cu Xbox nu puteți nici naviga, nici trimite e-mail-uri, în condițiile în care de așa lucru e în stare chiar și Dreamcast de la Sega.

Apropo: se vorbește că Sega se va retrage definitiv din afacerea cu consolele. Nu știm dacă asta se întâmplă într-adevăr, dar pentru posesorii de PC ar fi frumos dacă producătorul japonez s-ar concentra mai mult asupra producției unor jocuri de clasa I. Poate că unele vor ajunge și pe PC, de exemplu câteva shootere de arcade pentru pauzele de masă.



## PIONEER DVD-A05SW Unitate cu joc

Pioneer livrează cea mai rapidă unitate DVD-ROM din gama sa cu un nou pachet de software. AO5SW citește DVD-urile cu o viteză de 16x (21,6 MB/secundă) și CD-urile normale cu 40x (6 MB/secundă). Pe lângă acesta, în pachet mai primiți și software DVD-playerul ELSAmovie 2000, precum și RPG-ul Icedale. În plus, mai găsiți în pachet Starwars Episode 1 DVD Collection. Pe acest DVD, pe lângă cele două jocuri The Phantom Menace și Episode I: Racer, se află și o enciclopedie Star Wars. Pachetul complet costă 145 USD.

**TRĂSNIT** Noua unitate DVD a lui Pioneer este însoțită de un pachet puternic de software.

## SONICBLUE RIO VOLT CD-Player redă MP3



**ECONOMICOS**  
Cu o încărcătură de baterii, Rio Volt oferă 15 ore de plăcere fonică.

Sub marca Rio, pe piață apare un nou CD-Player portabil, care poate reda și fișiere MP3. Cu o singură încărcătură de baterii (2xAA) Rio Volt oferă o savurare a muzicii de până la 15 ore. Cu acesta nu veți putea reda doar CD-urile audio normale, ci și CD-urile de date inscripționate cu PC-ul (CD-R și CD-RW). Pe lângă popularul format MP3, mai sunt suportate piesele în Windows Media Format (WMA). Cu ajutorul display-ului, puteți controla foarte comod toate track-urile disponibile. Rio Volt se livrează cu software MP3, alimentator, memorie pentru șocuri, telecomandă prin cablu și căști, la un preț de 210 USD.

## ATI RADEON VE Radeon pentru bani puțini



**IEFTINI** Cu ieșirea dublă de monitor Ati atinge un bun raport preț - performanță.

Ati scoate prin Radeon VE cea de-a patra placă grafică cu chip Radeon. Pentru a putea oferi placa cu ceva mai ieftin spre vânzare, chip-ul grafic a fost puțin redus în performanțe. Totuși, pe lângă ieșirea D-Sub pentru monitor și placa dispune și de o ieșire digitală pentru display-uri plate. Cu ajutorul unui adaptor, prin acesta se poate cupla chiar și un al doilea monitor în paralel. Cei 32 MB memorie grafică și chip-ul sunt tactate cu 183 MHz. Radeon VE se poate cumpăra începând cu 1 martie la prețul de 120 USD.



## ELSA MICROLINK ISDN USB

## Surfing prin USB



**ECONOMIE DE SPAȚIU** Mufă USB în locul slot-ului PCI

Experții multimedia de la Elsa prezintă în magazine în martie noul controler ISDN. Dacă nu mai aveți spațiu pentru o placă ISDN normală în PC-ul dvs., puteți totuși accesa cu ușurință Internetul cu ajutorul lui Microlink ISDN USB Connect. În pachet sunt cuprinse toate cablurile, driverele, ghidul de utilizare și software pentru configurarea de robot pentru mesaje sau accesare de la distanță. Pachetul ISDN costă 70 USD și e surprinzător de rapid. Nu vă veți bloca cu el pe autostrada datelor.

## ASUS AGP-V8200/64

## Placă grafică cu NV20

Asus își scoate pe piață din martie prima

placă grafică cu chipul NV20 de la Nvidia. AGP-V8200/64 este dotată cu 64 Mbyte DDR-SDRAM. Chip-ul grafic va lucra cu 200 MHz, memoria cu 250 MHz DDR (efectiv: 500 MHz). Ca la plăcile precursoare de la Asus, în pachet printre altele se găsește din nou SmartMonitor Tool, cu ajutorul căruia încercările de supratactare devin mai ușoare. AGP-V8200/64 apare în martie și costă între 530 și 610 USD.



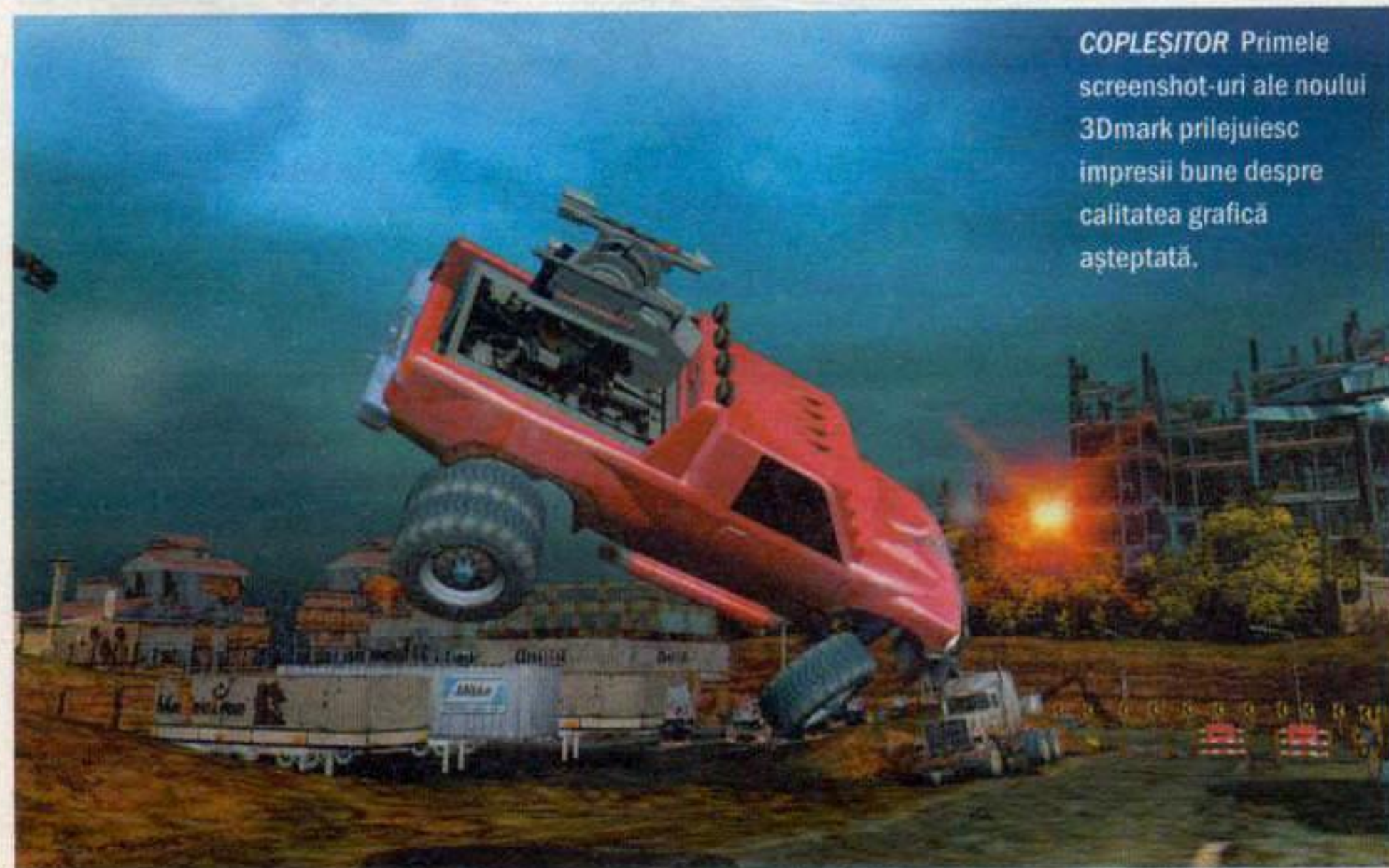
## GRAFICĂ NOBILĂ

În avanpremieră noastră de la nașina 2006 puteți afla mai multe despre chip-ul NV20.

## MADONION 3DMARK 2001

## Un Benchmark 3D puternic

Madonion e în pragul lansării noului Benchmark grafic 3Dmark 2001. Primele screenshot-uri ale programului de testare se bazează asemenea precursorului pe același engine grafic al mult-așteptatului joc **Max Payne**. Prin suportul hardware T&L înainte de toate vor fi testate puternic plăcile grafice dotate cu chip-ul GeForce sau Radeon. Rezultatul merită văzut. Un termen exact de lansare nu este cunoscut deocamdată.



**COPLESITOR** Primele screenshot-uri ale noului 3Dmark prilejuiesc impresii bune despre calitatea grafică așteptată.

## REFERINȚE

## Plăci grafice

<b>ATI</b>	
Radeon 32 MB SDR	83%
<b>Elsa</b>	
Erazor X	81%
<b>Guillemot</b>	
3D Prophet	80%
<b>Creative</b>	
3D Blaster Annihilator	80%
<b>Matrox</b>	
Millennium G400 MAX	72%
<b>Hercules</b>	
3D Prophet II GTS 63 MB	92%
<b>Asus</b>	
AGP-V7700 Pure	91%
<b>Elsa</b>	
Gladiac	90%
<b>ATI</b>	
All-in-Wonder Radeon	90%
<b>Creative</b>	
3D Blaster GeForce2	90%
<b>Hercules</b>	
3D Prophet II Ultra	93%
<b>Leadtek</b>	
WinFast GeForce2 Ultra	93%
<b>Asus</b>	
AGP-V7700 Ultra Pure	93%
<b>Creative</b>	
3D Blaster GeForce2 Ultra	92%

## Plăci de sunet

<b>Creative Labs</b>	
SB Live! Player 1024	92%
<b>Videologic</b>	
SonicFury	88%
<b>Terratec</b>	
DMX XFire 1024	85%
<b>Terratec</b>	
Xlerate Pro	84%
<b>Videologic</b>	
Sonic Vortex2	84%

## Volan

<b>Microsoft</b>	
SW ForceFeedback Wheel 2	89%
<b>Microsoft</b>	
SW Precision Racing Wheel	83%
<b>Guillemot</b>	
FF Racing Wheel	82%
<b>Thrustmaster</b>	
360 Modena Pro Racing Wheel	80%
<b>Saltek</b>	
R100 Racing Wheel	72%

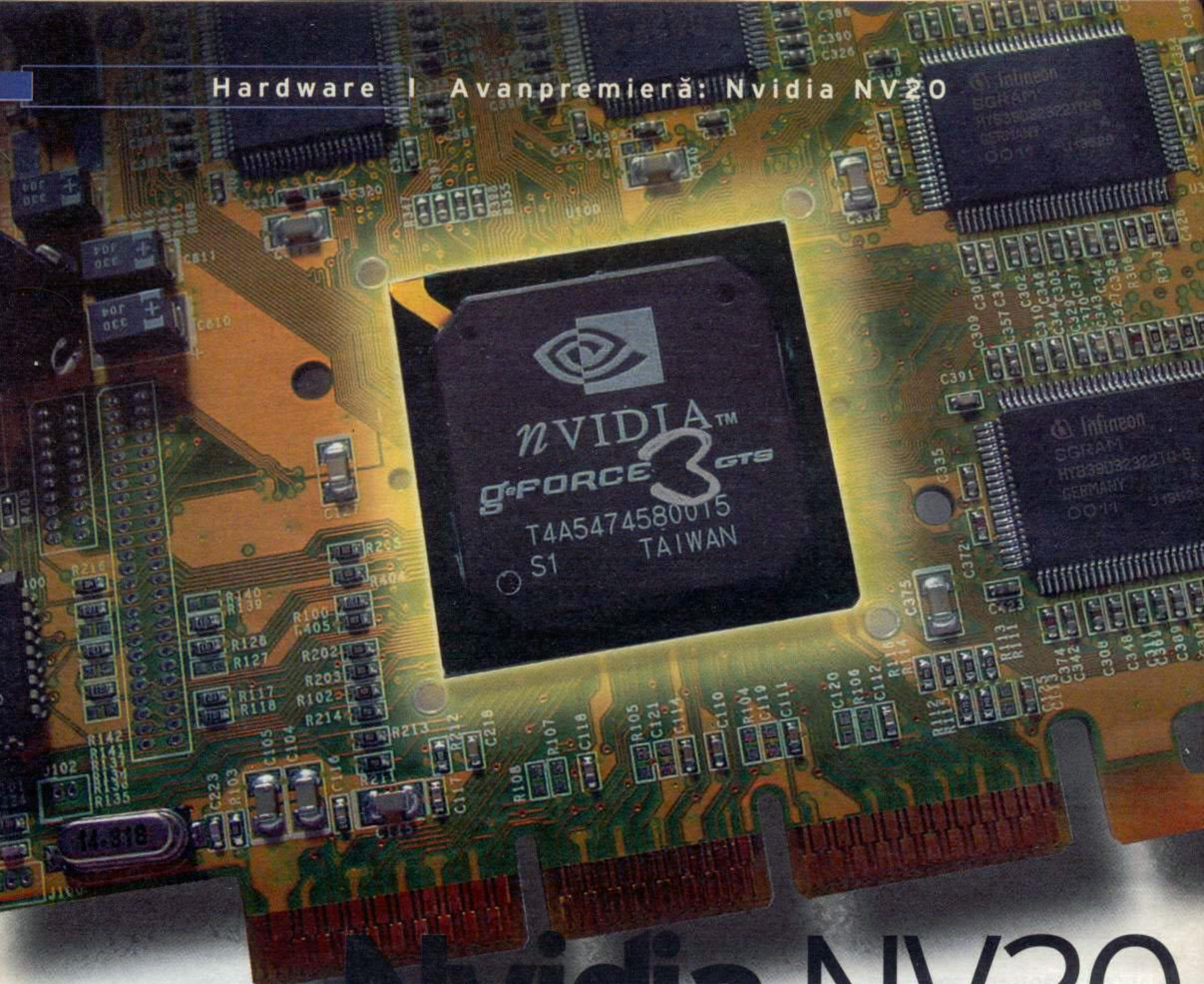
## Gamepads

<b>Microsoft</b>	
Game Pad Pro	86%
<b>Thrustmaster</b>	
Dual Power GamePad	83%
<b>Logitech</b>	
WingMan RumblePad	83%
<b>Interact</b>	
HammerHead FX	80%
<b>Saltek</b>	
P2000	78%

## Mouse

<b>Microsoft</b>	
IntelliMouse Explorer	86%
<b>Kama</b>	
Razer Boomslang 2000	83%
<b>Microsoft</b>	
IntelliMouse with IntelliEye	82%
<b>Logitech</b>	
MouseMan Wheel Optical	82%
<b>Logitech</b>	
iFeel MouseMan	81%





# Nvidia NV20

Plăcile „GeForce3” apar la CeBit, dar ce știe cu adevărat chip-ul NV20? Plăcile grafice actuale au devenit fier vechi? Vă arătăm ce știe copilul-minune.

**L**a sfârșitul lui februarie a sosit momentul: Nvidia a prezentat în mod oficial chip-ul grafic, care până acum era cunoscut doar sub numele său de cod „NV20”. Noi am analizat mai îndeaproape minunea, căci în numărul următor ne așteptăm la o experimentare practică.

Până acum Nvidia s-a învăluit în tăcere. Totuși am adunat cele mai importante date caracteristice, pentru a vă aduce în prealabil câteva informații despre urmașul lui GeForce2. Faptul că într-o versiune cu numele de NV2X chip-ul NV20 va fi utilizat și în Xbox l-ați aflat deja. Prin suportul DirectX8 și varianta PC, NV20, stăpânește multe efecte grafice noi prin Vertex și Pixeshader, suprafețe curbate sau texturi 3D. Noile plăci GeForce3 se vor putea de altfel achiziționa în comerț încă de la mijlocul lui martie și vor fi mai scumpe decât plăcile GeForce2 Ultra. Pe lângă Asus, și Hercules și Leadtech vor produce plăci grafice cu chipul NV20; Asus V800 Pure se va situa la apariție în segmentul de preț între 530 și 615 dolari. Creative se reține în mod decent și urmărește întâi spectacolul NV20; poate la un succes corespunzător va produce mai târziu o placă NV20 proprie.

În loc să investească o groază de bani într-o nouă rachetă a mega-hertzilor, Nvidia și-a reglat procesarea

imaginii spre o eficiență mai bună. Una dintre mijloacele ajutătoare selectate se numește „HSR anticipat” (Hidden Surface Removal). Astfel se renunță la obiectele din procesarea 3D, pe care jucătorul nu le poate vedea. Până acum toate chipurile grafice nu au efectuat acest test de profunzime decât după procesarea 3D. GeForce3 poate acum utiliza performanța economisită astfel pentru o grafică de joc și mai rapidă.

Pe lângă acestea chip-ul GeForce3 suportă și compresia memoriei de profunzime (Z-Buffer). Aceste date sunt necesare, pentru a atribui fiecărui punct 3D o poziție certă (coordonate x, y, z) în lumea virtuală. Toate aceste trucuri tehnice reduc cantitatea datelor, care trebuie deplasate de ici colo între chip-ul grafic și memoria de pe placa grafică. Tactul chip-ului NV20 se va situa la 200 MHz, memoria sa de 128



### GRAFICĂ DE CON-SOLĂ

În demo-ul de la Xbox al jocului Malice, noul chip al lui Nvidia a putut demonstra deja ce poate.



biți DDR va lucra în cel mai bun caz cu un tact efectiv de 460 MHz. Unii producători vor apela probabil la memorie mai ieftină, care va lucra cu o frecvență de tact mai mică. Primele plăci vor veni în comerț probabil cu 64 MByte memorie, versiunile mai ambițioase cu 128 MByte cu frecvențe de tact ridicate vor veni mai târziu.

Core-ul chip-ului NV20 seamănă la prima privire cu cel al precursorului său: patru pipeline-uri de procesare paralele, care sunt cuplate fiecare cu câte două block-uri de texturi. Efectul: în loc de a lucra pe Pixel-Pipeline cu doar două texturi, NV20 reușește printr-un truc chiar și patru texturi pe pixel. Cum funcționează aceasta? După ce un pixel a fost dotat cu primele

două texturi, chip-ul mai gonește o dată punctul procesat prin Pixel-Pipeline și astfel mai poate utiliza încă două texturi. Celelalte plăci grafice trebuia întâi să depoziteze printr-un procedeu anevoios rezultatul după prima traversare a Pipeline-ului în memoria grafică, pentru a-l citi apoi din nou. La NV20 aceste date rămân în chip-ul grafic, ceea ce face ca procesarea să devină cu ceva mai rapidă. Și unitatea geometrică a lui NV20 a fost optimizată. Prin memoriile intermediare interne și noi procedee de procesare, noua unitate T&L va oferi un grad puternic ridicat de poligoane și de realism mai ales în jocurile DirectX8 ca **Unreal 2**, la fel ca și Anti-Aliasingul optimizat pe viteză a noului chip Nvidia.

Dacă ținem cont de toate actualizările, tehnologiile noi de procesare și îmbunătățirile, plăcile GeForce3 ar putea aduce în jocurile 3D convenționale un plus de până la 30% de performanță decât cele cu chip-ul GeForce2 Ultra. Aceste valori ridicate însă se vor face vizibile abia în rezoluții mai mari de 1.280x1.024 pixeli. Ca procesor, placa grafică NV20 va trebui să fie însoțită

de un CPU de cel puțin 900 MHz și bineînțeles un monitor mare. Cât de puternic va fi efectul optimizărilor DirectX se va arăta cel mai de vreme la lansarea primului joc DirectX8 ca **Unreal 2**. Deoarece până atunci va veni toamnă, toți cumpărătorii grăbiți ar trebui să mai aștepte apariția primului joc DirectX8.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

### PLIN DE POLIGOANE

Abia la jocurile DirectX8 adevărate, ca **Unreal2**, plăcile grafice cu chip-ul NV20 își adjucecă victoria.



### PRIMA IMPRESIE

Prin NV20 plăcile GeForce2 nu vor fi nicidecum inutile! Dacă noua generație de GeForce își va merita costul de achiziție de peste 500 de dolari nu se va putea aprecia decât după apariția unui joc pur DirectX8 ca **Unreal2**, iar acesta va apărea cel mai devreme în toamnă.

BERND HOLTMAN

## Toate detaliile chip-urilor GeForce dintr-o privire

Prin engine-ul său inteligent de texturare și tehnologiile de eficientizare, NV20 va putea aduce probabil cu 30 de procente mai multă viteză decât frații GeForce2 Ultra.

Chipset	GeForce256 DDR	GeForce2 MX SDR	GeForce2 GTS/Pro	GeForce2 Ultra	GeForce3
Tact chip	120 MHz	166 MHz	200 MHz	250 MHz	200 MHz
Tact memorie	150 MHz DDR	166/183 MHz SDR	166 MHz DDR	230 MHz DDR	Min. 230 MHz DDR
Dotare memorie	32/64 MB DDR (128 Bit)	32 MB SDR (128 Bit)	32/64 MB DDR (128 Bit)	64 MB DDR (128 Bit)	64/128 MB DDR (128 Bit)
Render-Pipeline	4 Pixeli x 1 Texel	2 Pixeli x 2 Texeli	4 Pixeli x 2 Texeli	4 Pixeli x 2 Texeli	4 Pixel x 2 Texel (x 2 Texel)
Performanță poligoane pe tact	15 Mil. Poligoane	20 Mil. Poligoane	25 Mio. Poligoane	31 Mil. Poligoane	40 Mil. Poligoane
Performanță pixeli pe tact	480 Mil. Pixeli	333 Mil. Pixeli	800 Mil. Pixeli	1.000 Mil. Pixeli	800 Mio. Pixel
Performanță texturi pe tact	480 Mil. Texeli	667 Mil. Texeli	1.600 Mil. Texeli	2.000 Mio Texel	Nici una
Bandă memorie	4,8 Gigabyte/s	Până la... 2,9 Gigabyte/s	5,3 Gigabyte/s	7,4 Gigabyte/s	Min. 8 Gigabyte/s
Tehnologii de eficientizare	Nici una	Nici una	Nici una	Nici una	HSR anticipat
Deosebit chip	Primul chip T&L	Multi-monitor	DirectX7 Shading Engine	DirectX7 Shading Engine	Compatibil DirectX8
Rezoluție 3D recomandată	1.024x768 (32 Bit)	1.024x768 (16 Bit)	1.280x1.024 (16 Bit)	1.280x1.024 (32 Bit)	1.280x1.024 (32 Bit)
Prețul plăcii	cca. 200 USD	Începând cu cca. 120 USD	cca. 240 USD	cca. 550 USD	cca. 570 USD



# Xtreme Bandwidth



paralel cu tevatura despre eșuare au fost atrași și investitori noi. Cu puțin timp în urmă, în pofida stopării proiectului Glaze3D, Bitboys au prezentat comunității de pe Internet Xtreme Bandwidth Architecture, pe scurt XBA. Nu au mai avut dreptul să utilizeze titulatura inițială de Glaze3D, dar chip-ul trăiește o adevărată renaștere. În miezul acestuia lucrează un așa-numit EDRAM (Embedded DRAM), memorie integrată în chip, cu alte cuvinte. Transferul rapid de date dintre chip-ul grafic și memorie este asigurat de un bus de date cu o lățime de 512 biți. Împreună cu chip-ul se vor comasa probabil 12 Mbyte EDRAM de la firma Infineon. Fiica lui Siemens cooperează cu finlandezii și ca partener tehnologic.

Dacă turbo-memoria nu va fi suficientă, chip-ul va putea în continuare accesa printr-un bus standard restul memoriei grafice de pe placa grafică sau prin AGP memoria plăcii de bază. Bitboys anunță că lățimea benzii de date realizate astfel este de 14 Gigabyte pe secundă, ceea ce ar însemna aproape dublul celei de la actualul rege al vitezei, GeForce2 Ultra!

Chip-ul grafic corespunzător va atinge un fillrate de 1.400 milioane texeli pe secundă. Prin lățimea mare a benzii de memorie, această performanță va avea un efect direct asupra performanțelor de joc. Deoarece chip-ul poate prelucra până la opt texturi pe tact de lucru, presupunem că pentru a realiza acest lucru se vor utiliza în paralel două sau trei pipeline-uri 3D. Până la prototipul unei plăci grafice XBA, va mai trece însă ceva timp. Rămâneți pe recepție.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH



**CĂRĂMIZI DE CONSTRUCȚIE** Asemenea consolei Nintendo, cei de la Bitboys se bazează pe un pipeline 3D cu memorie incorporată.

**B**itboys au făcut furori în 1999. La vremea respectivă, proiectul finlandezilor, denumit Glaze3D, făcea valuri pe Internet, unde se vorbea mult despre această minune a framerate-urilor concepute în îndepărtatul Nord. În consecință, și așteptările legate de performanțe au fost pe măsură. În primăvara lui 2000, proiectul Glaze3D s-a încheiat în mod oficial. Nu am fi făcut însă această avanpremieră dacă nu ar mai exista o speranță pentru micul campion de procesare. Motivând închiderea proiectului, Bitboys au anunțat că chip-ul, în pofida tehnologiei excelente, manifestă slăbiciuni în pipeline 3D. Făcând această afirmație, se gândeau desigur că chip-ul nu va face față concurenței de la Nvidia sau Ati, datorită lipsei unității geometrice. Dar se pare că scandinavii sunt curțați de noroc, căci în





# Creative PlayWorks PS2000 Digital

**P**layWorks PS2000 de la Creative realizează prin intermediul a două boxe un sunet Dolby Digital. Pe lângă subwoofer-ul cu 12 wați putere efectivă, în ambalaj mai găsiți și boxa de sunet, care cu cei 10 wați putere efectivă a ieșit în comparație puțin slabă. Toate cablurile necesare au o lungime suficientă, fiind inclusă și o mică telecomandă. Prin intrarea digitală veți putea asculta un sunet Dolby 5.1 generat artificial, iar prin intrarea analogică sunetul emulat 4.1 al jocurilor. Boxa satelit se controlează prin subwoofer. În modul de emulare (Virtual Dolby Digital), boxele lui PS2000 asigură un sunet acceptabil, iar subwooferul un bas saturat. Cele trei canale frontale (stânga, mijloc față, dreapta) sunt bine emulate. La cele posterioare se atinge mai degrabă o senzație fonică de sfericitate, în care sursa sunetelor nu poate fi prea bine identificată. Deoarece emularea nu

funcționează decât dacă ascultătorul se află direct în fața boxei, eventualii vizitatori nu vor avea parte decât de sunete metalice. Chiar dacă nu dispuneți de mult spațiu pentru boxe PC, vă puteți dota cu sufletul împăcat calculatorul cu acest echipament audio.

Pentru 220\$, Creative vă aduce în case un convingător sunet 3D virtual.

## TOTUL PENTRU OCHI

Creative și-a dat mai mult silința pentru design decât pentru performanță elegantelor boxe.



## VideoLogic Sirocco Spirit

### SCUMP

Sistemul de boxe stereo se recomandă mai degrabă ca sistem de monitorizare pentru muzicienii de acasă decât pentru jucătorii PC.



În testele noastre de acustică, sunetul a fost deosebit de clar și curat, însă fără o dinamică notabilă. Aici nu mai ajută nici optimizarea încorporată, numită Dynamic Virtual Sub Technology. În StarLancer nu s-a atins atmosfera optimă. Pe scurt, jucătorii de rând pot găsi sisteme de boxe mai ieftine și mai recomandabile. Dar dacă aveți nevoie de monitoare stereo pentru compozițiile de acasă, mai reflectați puțin.



**N**oul sistem de boxe stereo al experților de la VideoLogic oferă cumpărătorului 50 wați putere efectivă (RMS). La un cost de 220\$, se află însă într-o zonă destul de inaccesibilă jucătorilor de rând. Cu toate că boxele dispun de două intrări URC separate, ele sunt configurate ca monitoare stereo pentru muzicienii amatori. De ce? Pe fațadă nu se găsesc nici buton de volum, nici potențiometrul de ton. Aceste elemente, precum și mufa pentru un subwoofer suplimentar și o cască, se găsesc în spatele boxelor de lemn. Boxele necesită mult spațiu pe birou, iar cablurile cam scurte pentru o instalare corespunzătoare.

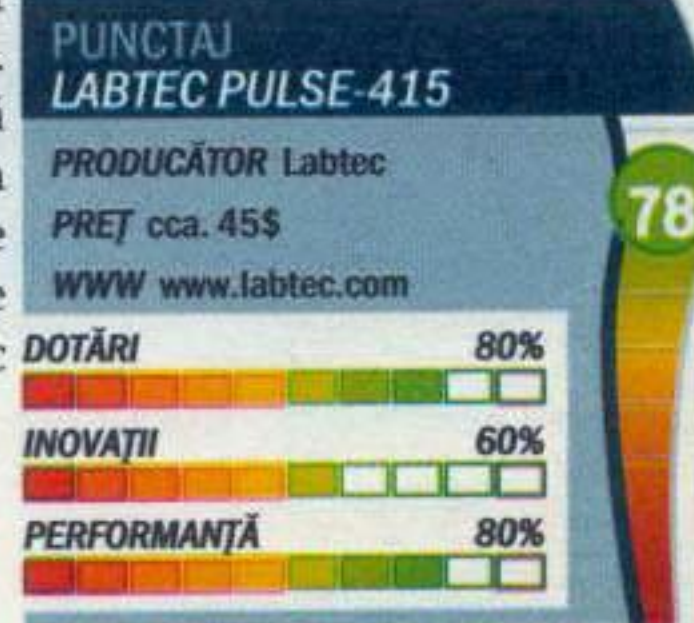
## Labtec Pulse-415

### PUTIC

Boxele Pulse sunt foarte mici și foarte ieftine.



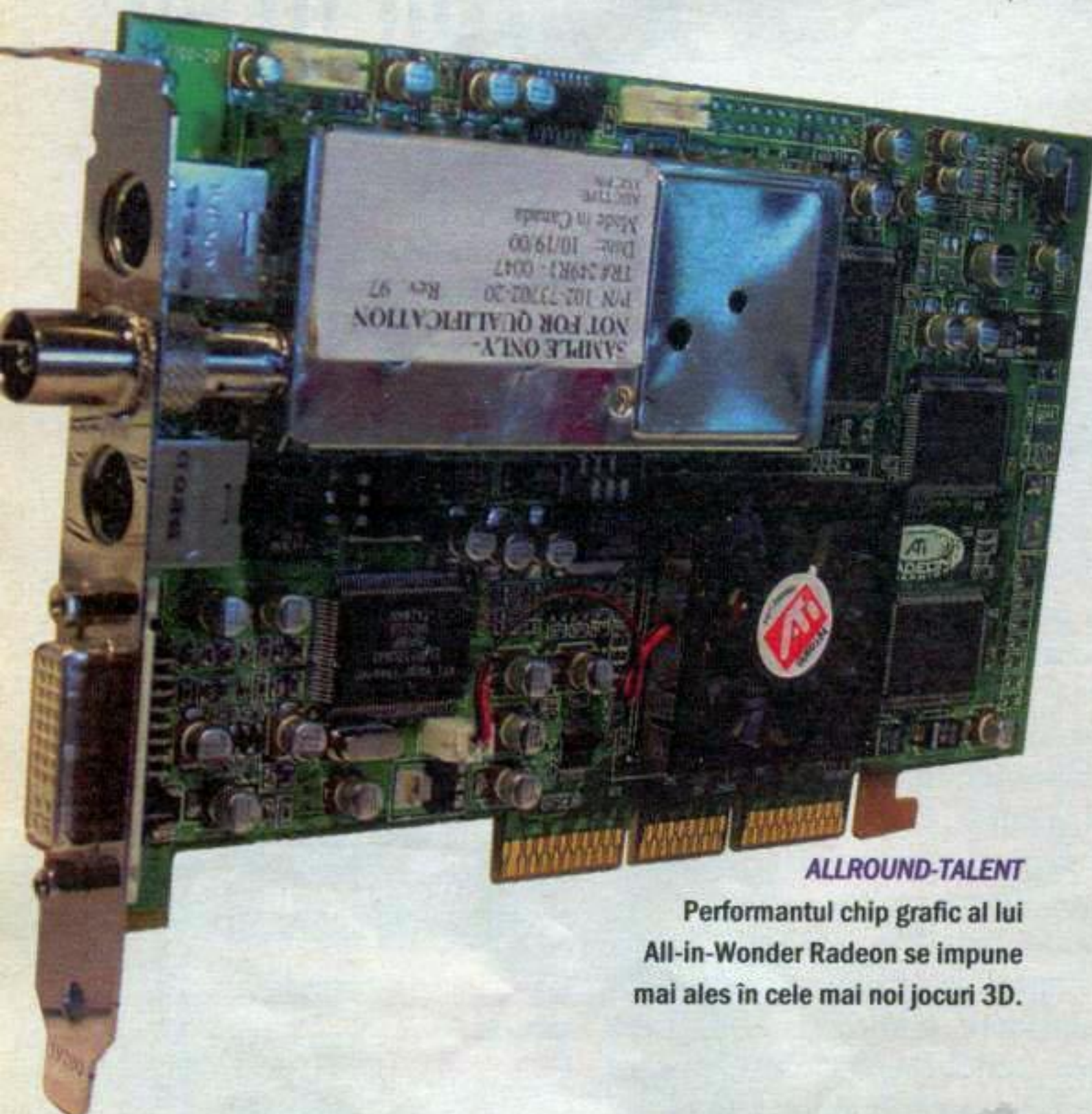
**S**ubwoofer-ul adăpostește toate mufele, dar un mănunchi de cabluri este inevitabil. După aceasta, nu mai trebuie să treceți peste nimic. Micuțele boxe sunt destul de puternice. Subwoofer-ul ne-a impresionat atât prin sunetul său saturat, cât și prin sunetele fine, cu zgomot de fond redus. Pentru 45\$, vă alegeți cu un pachet de sonorizare puternic (25 wați RSM).







# All in Wonder Radeon



## ALLROUND-TALENT

Performantul chip grafic al lui All-in-Wonder Radeon se impune mai ales în cele mai noi jocuri 3D.

**P**e lângă cei 32 Mbyte memorie DDR, All-in-Wonder Radeon dispune de un tuner TV Philips incorporat, o ieșire VGA și DVD, ieșire și intrare AV, precum și o ieșire digitală pentru sunet Dolby Digital. Pachetul de software cuprinde, pe lângă soft-uri de drivere, și programul de procesare video Unlead Video Studio 4.01 și player-ul DVD soft de la Ati. Mulțumită funcției TV on Demand, puteți înregistra programat de exemplu meciuri de fotbal, vizionându-le deja în timpul înregistrării (Time Shifting). Prin aceste inovații, pe lângă prelucrarea video pe PC profitați și de capacitățile unui videorecorder digital, cu condiția să dispuneți de spațiul necesar pe HDD. Pe lângă tuner, arhitectura lui TV-Radeon seamănă cu cea a plăcii Radeon 32 MB DDR. Chip-ul și memoria sunt tactate

cu 162 MHz și asigură fluiditatea jocului, iar funcțiile video și TV nu încetinesc performanțele plăcii grafice. În concluzie, All-in-Wonder Radeon realizează magistral legătura dintre procesare video, funcționalitate TV și performanțe de joc. Prin urmare, un talent multilateral, ale cărui calități face fericiți nu doar jucătorii, ci și dependenții TV.

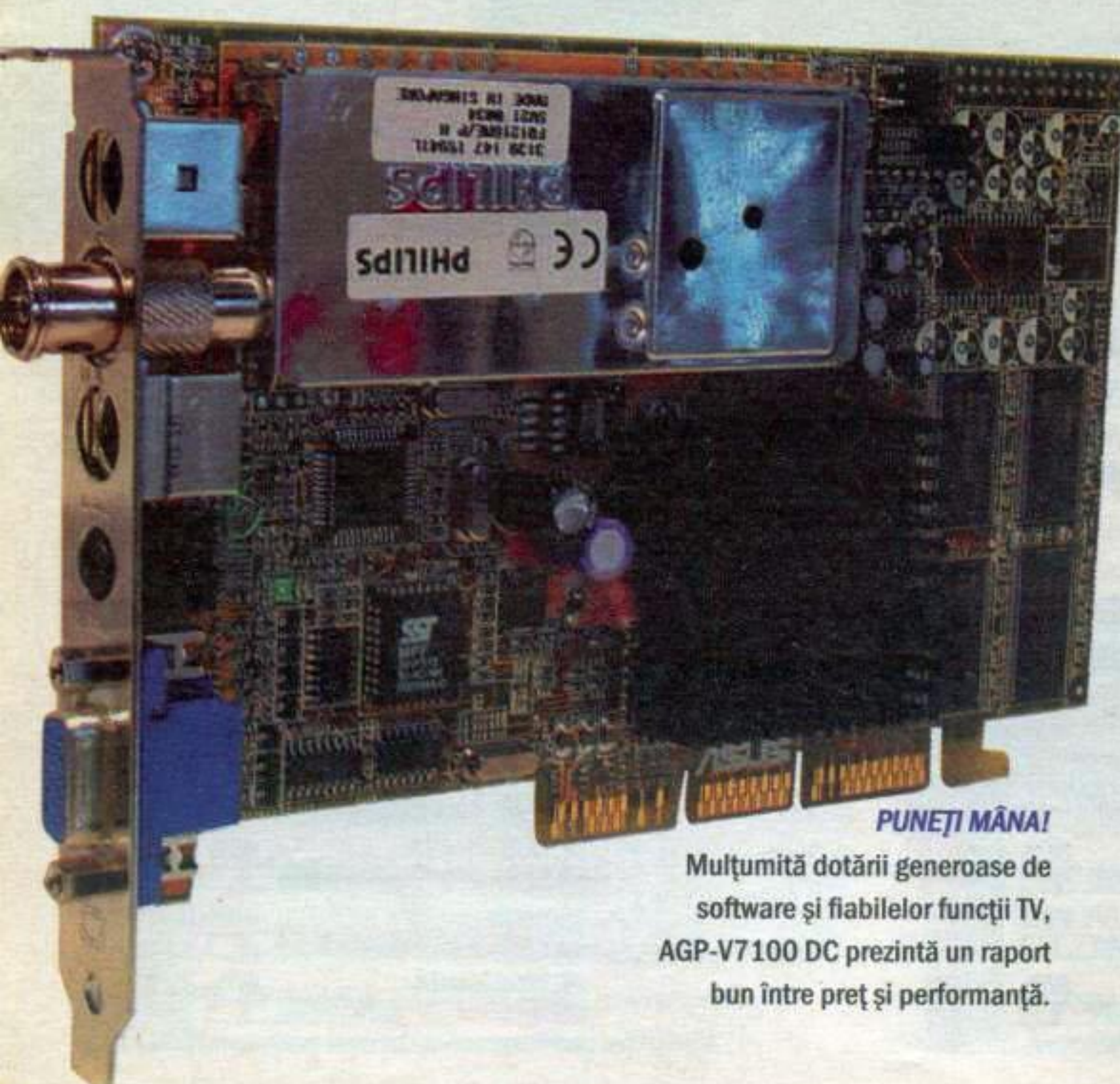
## PUNCTAJ ALL IN WONDER RADEON

PRODUCĂTOR Ati  
PREȚ cca. 400 USD  
WWW [www.ati.com](http://www.ati.com)

DOTĂRI	90%
INOVAȚII	90%
PERFORMANȚĂ	90%

90

# ASUS AGP-V7100 DC



## PUNEȚI MÂNA!

Mulțumită dotării generoase de software și fiabilelor funcții TV, AGP-V7100 DC prezintă un raport bun între preț și performanță.

**C**hip-ul GeForce2 MX de pe AGP-V7100 DC lucrează cu cei 175 MHz obișnuiți. Cei 32 Mbyte memorie grafică sunt accesați cu 166 MHz, placa AGP-V7100 DC devenind interesantă abia grație tunerului TV. Pe lângă ieșirea VGA normală, se găsește o ieșire și o intrare AV, un line-in și o mufă pentru ochelarii 3D Shutter din pachet. Pachetul mai include un Asus DVD-Player, 3D Deep, VideoLive Mail, Video Studio 4.01 și 3d Adventure-ul Drakan. Prin urmare, pe latura dotărilor nu e nimic de criticat. La performanțele 3D, placa AGP-V7100 DC nu diferă deloc de cele ale altor plăci GeForce2 MX. Pentru cei 240 \$ vă procopsiți cu o combinație reușită între o placă grafică și

un tuner TV. Pentru jocurile 3D actuale (la rezoluții mici) și seri plăcute de vizionare în fața PC-ului, AGP-V7100 DC poate fi utilizată excelent. Procesările video ambițioase sau realizarea de video-uri MPEG2 trebuie totuși făcute cu un hardware profesional.

## PUNCTAJ ASUS AGP-V7100 DC

PRODUCĂTOR Asus  
PREȚ cca. 240 USD  
WWW [www.asuscom.com](http://www.asuscom.com)

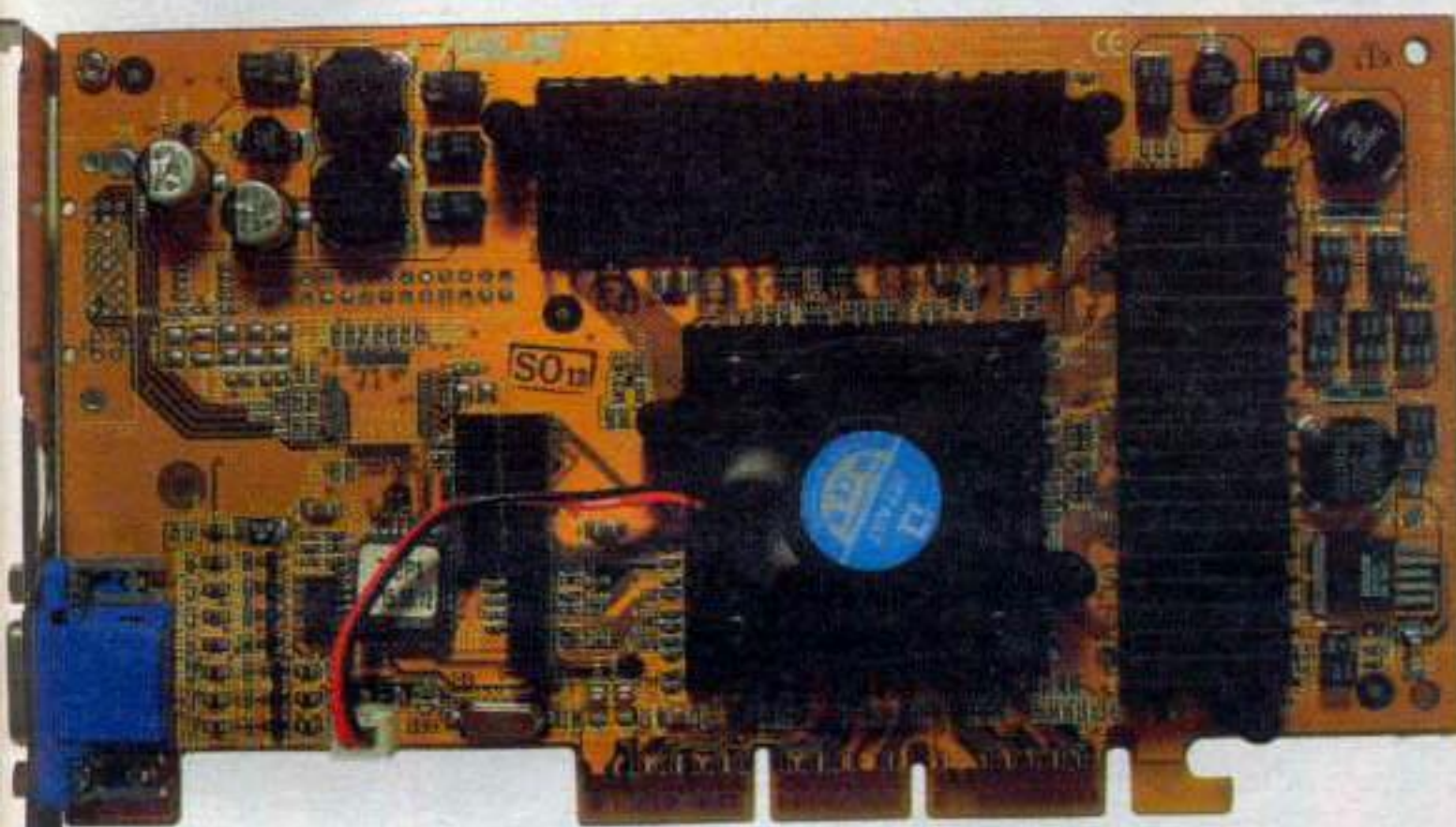
DOTĂRI	90%
INOVAȚII	80%
PERFORMANȚĂ	80%

88





# Asus AGP-V7700 Ultra Pure



## ULTRA-CLASĂ

Prin supratactarea atentă a lui AGP-V7700 Ultra Pure puteți câștiga aproximativ zece procente de performanță suplimentară.

**A**GP-V7700 Ultra se livrează împreună cu un pachet de software ce cuprinde driverele, softul Asus și un player DVD. În pofida prețului ridicat, pe placa grafică nu se găsesc ieșiri TV și nici alte tipuri de mufe. Ați căuta degeaba și chip-ul de diagnostic pentru monitorizarea temperaturii. În ceea ce privește însă performanța grafică, placa se impune. Tactul chip-ului se situează la 250 MHz. Cei 64 Mbyte DDR SDRAM lucrează cu 458 MHz. La capitolul cooler de chip, Asus apelează la un ventilator modificat, care se

lipește de chip cu pastă termoconductoare. Tot cu pastă termoconductoare sunt fixate și coolerele pasive de pe chip-urile de memorie, ceea ce la încercările de supratactare aduce rezultate și mai notabile. În același timp, Elsa și Creative se bazează la gama Ultra pe benzi dublu adezive, care conduc mai prost căldura. În laboratorul de testare am reușit o supratactare a chip-ului până la 275 MHz, iar a memoriei până la 500 MHz. Deoarece plăcii îi lipsesc ieșirile și intrările suplimentare, la instalarea driverelor apălați mai bine la driverul actual de referință al producătorului de chip-uri grafice Nvidia și meniul de supratactare al acestuia. În concluzie, s-a renunțat la dotările atât de generoase ale

plăcilor grafice Asus de altădată. În benchmark-urile noastre, Asus nu poate excela, datorită motorului grafic, dar ținând cont de performanța grafică enormă, acest lucru nu e neapărat un neajuns. Pentru notabila sa performanță 3D, AGP-V7700 Ultra Pure primește din partea noastră PC Games Award.

## PUNCTAJ ASUS AGP V-7700 ULTRA

PRODUCĂTOR Asus

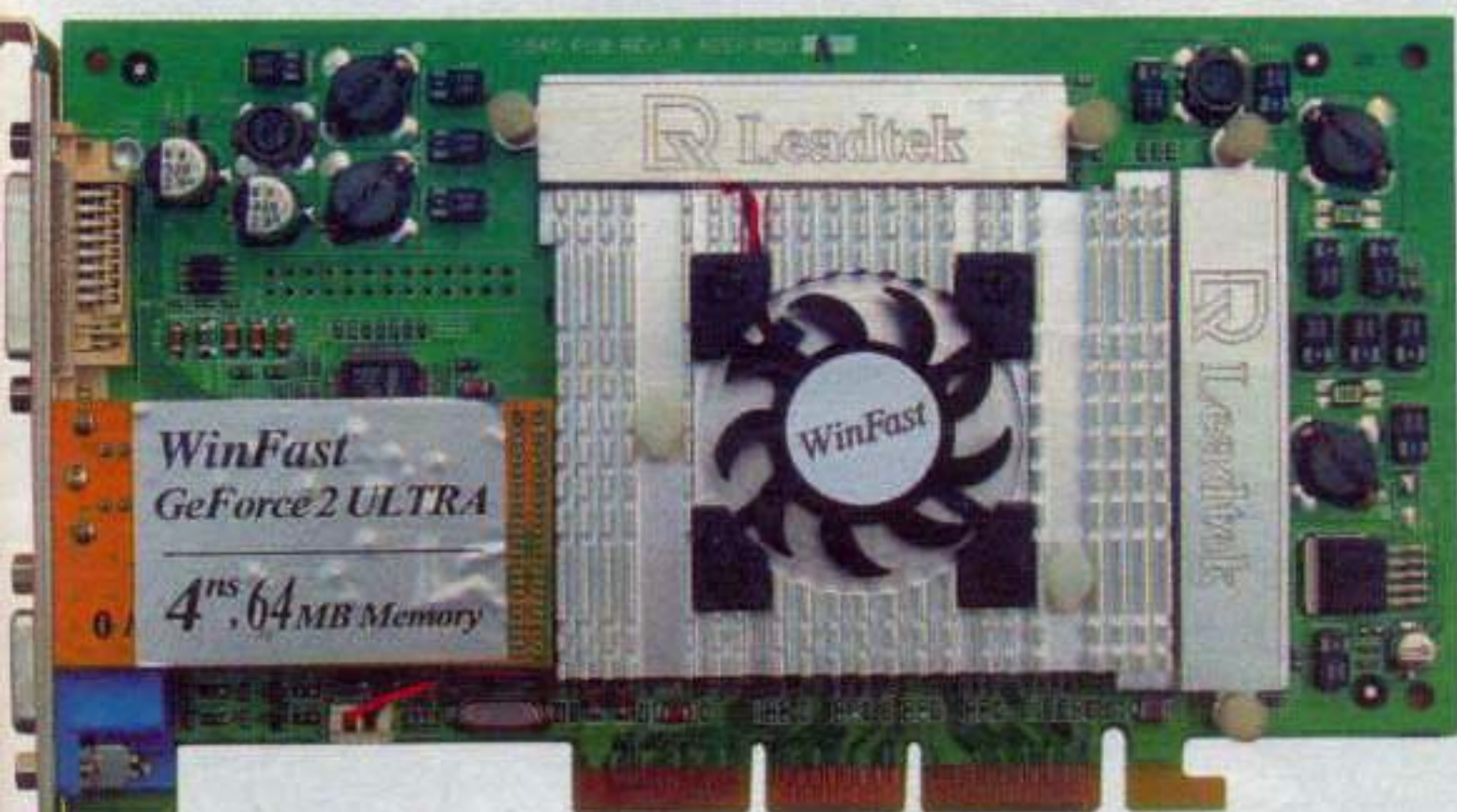
PREȚ cca. 600\$

WWW [www.asus.com.com](http://www.asus.com.com)



92

# WinFast GF2 Ultra



## RECE CA GHEAȚA

Cu uriașul său cooler WinFast GF2 Ultra asigură o răcire bună a chip-ului grafic.

**U**riașul cooler activ al lui Leadtek WinFast GF2 Ultra este necesar pentru a răci chip-ul grafic tactat cu 250 MHz. De asemenea, memoriile (458 MHz, DDR) sunt răcite de impozante coolere argintii. Precum Guillemot cu al său Prophet II Ultra, și Leadtek apelează la o ieșire DVI și una S-VHS. Nu s-au uitat nici cablajele. În pachet se găsește cablu S-VHS și Composite, alături de un driver propriu având la bază

versiunea 6.27 de Detonator. Acesta e cu ceva mai rapid decât versiunea 6.31, dar are unele capricii. Pe lângă erorile de transpunere, nu s-a putut ajusta corespunzător refreshrate-ul. Deoarece Leadtek, ca aproape toți producătorii Ultra, se bazează pe designul de referință al lui Nvidia, lipsește și aici chip-ul de diagnostic cunoscut de pe placa anterioară GeForce2 GTS. Acesta verifică temperatura, alimentarea cu tensiune și eficiența răcirii. Chiar și fără acestea, am supratactat placa. La aceste încercări, am reușit s-o determinăm să lucreze cu un tact al chip-ului de 185 MHz și a memoriei de 500 MHz. Deși coolerul s-a încins strașnic, sistemul rula în continuare stabil. În comparația benchmark-urilor, Winfast GF2

Ultra se află pe aceeași poziție cu ceilalți colegi Ultra. La o rezoluție de 1.280x1024, placa a oferit pe un Pentium III 750 în *Unreal Tournament* (Direct Graphics), cu 32 Biți adâncime de culori, 63 de imagini pe secundă, iar în *Heavy Metal F.A.K.K. 2* (OpenGL) 53 de imagini pe secundă. În concluzie, datorită dotării generoase, Ultra-ul de la Leadtek e superioară.

## PUNCTAJ WINFAST GF2 ULTRA

PRODUCĂTOR Leadtek

PREȚ cca. 550\$

WWW [www.leadtek.com](http://www.leadtek.com)



93



SoftKey

# Journey Planner **EUROPE**

**2000**  
EDITION



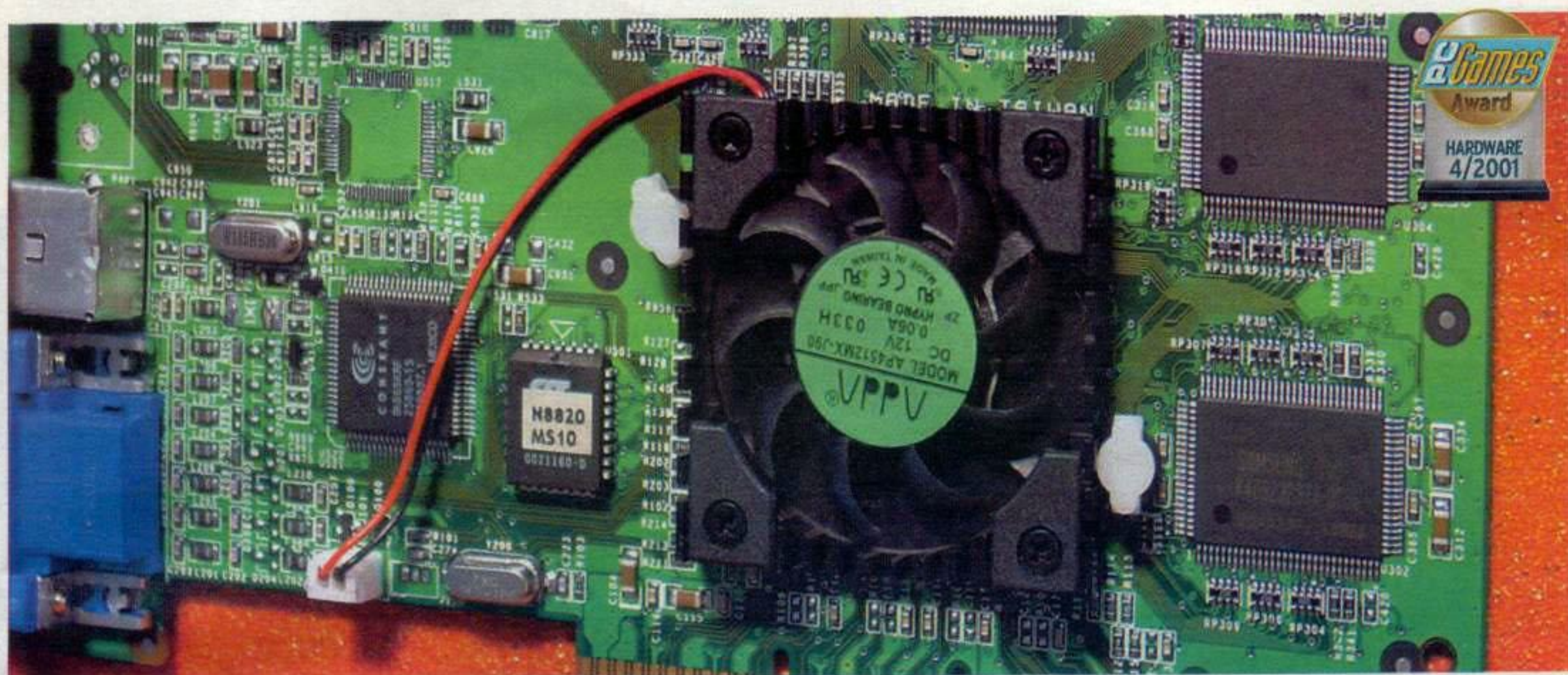
for Windows® 95 & 98

The simple and comprehensive way to plan your journey

**O cale sigură pentru a aduce visurile  
mai aproape de realitate**

**Informații la:  
tel. 059-479.661**





# MSI Starforce 64

Constructorii de plăci de la MSI aduc hitul absolut de preț cu chip GeForce2 Pro pe piață. Aici puteți citi cum se descurcă placa în teste.

## Performanță Benchmark

Am testat placa GeForce2 Pro pe un Pentium III cu 750 MHz cu Benchmark-urile noastre de jocuri. Iată rezultatele:



În Unreal Tournament rezultatele sunt foarte apropiate, în timp ce valorile în F.A.K.K. 2 la 32 biți se observă diferențe mai mari.

Legendă: 32 Bit 16 Bit

**P**lăcile grafice cu performanțul chip GeForce2 Pro se găsesc deja de ceva vreme pe piață. Chip-ul instalat pe acestea este o variantă mai rapidă a lui GeForce2 GTS și apelează la mai multă memorie. Cei 64 MByte DDR SDRAM ai săi lucrează cu 400 MHz tact efectiv (în loc de 333 la GTS). Din acest motiv, plăcile sunt în mod corespunzător mai scumpe. Din punct de vedere al performanței, placa Pro se situează între colegul GTS și păcătos de scumpă GeForce2 Ultra. Prețurile: plăcile GeForce2 Pro de la Asus (GeForce2 Pro Pure), Leadtek (GeForce2 Pro) și Hercules (3D Prophet II Pro) se mișcă în segmentul de preț 365 și 420 de dolari. Pentru jucătorii PC economicoși, aceste plăci nu sunt accesibile până acum, căci MSI dă prin Starforce-ul său lovitura absolută din punct de vedere al prețului, care trece peste teighea pentru 270 de dolari. Pe lângă chip-ul GeForce2 Pro tactat cu 200 MHz și deja amintitele 64 MByte memorie DDR, Starforce64 mai dispune și de o ieșire TV, prin care veți putea reda imaginea de pe monitor și pe ecranul unui televizor. Dar nu doar din punct de vedere al hardware-ului are multe de oferit această placă grafică. Pe lângă driverele foarte simple bazate pe Detonatorul lui Nvidia, MSI mai livrează și un Software DVD Plazer propriu, precum și cele două versiuni originale ale jocurilor V-Rally 2 și Rainbow Six. Pe lângă acestea, mai primiți un tuning tool propriu.

În modul nesuprătatat, placa a rulat foarte stabil și a putut ține pasul cu plăcile pro mai scumpe. Însă nu este la fel de dispusă la supratactare ca de exemplu Hercules 3D Prophet II Pro, ale cărei memorii sunt și ele răcite separat. De aceea, prin supratactare nu am reușit să obținem decât un plus de performanță de 5 procente din chip și memorie. Oferta avantajoasă a lui MSI se rotunjește și printr-o garanție de trei ani a producătorului. Decizia noastră: Starforce 64 oferă pentru prețul unui GeForce2 GTS performanța unui GeForce2 Pro mai scump. Doar din acest motiv primește Award-ul PC Games pentru cel mai bun raport preț - performanță. Vă recomandăm utilizarea acestei plăci începând cu un procesor principal de cel puțin 700 MHz și un monitor de 19".

ANDREI RITOK-SCHOTSCH





# Procesoare pentru începători

Procesoarele PC-urilor devin din ce în ce mai ieftine. Dar unde vă investiți banii cel mai bine? Noi am testat trei modele noi pentru începători în jocuri!



**T**oți producătorii mari de procesoare au pe lângă monștri lor de mega-hertzi și o familie mai ieftină de produse în ofertă. La firma AMD acest procesor se numește Duron. E adevărat că procesoarele se găsesc la viteze diferite, dar doar în varianta Socket A. Prin urmare, pentru a-l utiliza aveți nevoie de o placă de bază cu socket A. Pe aceste plăci de bază se utilizează de regulă chipset-urile KT133/KT133A de la VIA. Procesorul lucrează cu un Front Side Bus de 100 MHz, care însă rulează în mod DDR. Ceea ce înseamnă că într-un singur tact se pot transmite chiar două pachete de date și astfel aceste sisteme au o bandă efectivă mai mare decât de exemplu Celeron-ul ieftin de la Intel. Duronul testat de noi rula cu o frecvență de tact de 850 MHz.

Acesta dispune de 128 Kbyte Level-1-Cache și 64 Kbyte level-2-Cache. Acestea sunt niște memorii interne extrem de rapide, care fac posibil ca procesorul să nu mai fie nevoit să acceseze unele date de pe memoria de bază mult mai lentă. Un dezavantaj al lui Duron este consumul destul de ridicat de curent cu 41 wați. Consecința: procesorul se încălzește repede și de aceea necesită o răcire mai bună decât Celeron. Cu aceasta am și ajuns la fracțiunea ieftină a lui Intel.

În prima sa versiune de hardware Celeron a rulat doar pe plăci de bază cu socket A și a fost utilizat doar la un Front Side Bus de 66 MHz. De ce? Intel nu a vrut să-și facă o concurență în ograda proprie la calul de tracțiune Pentium III (100/133 MHz FSB). În versiunea de hardware actuală, Celeronul este un procesor socket 370, care lucrează pe plăcile de bază moderne cu chipset Intel815 sau VIA Apollo Pro 133. Situația memoriei intermediare însă este diferită de cea a lui AMD.



## Test de joc în OpenGL

Dotat cu un GeForce2 GTS am trimis mai multe procesoare prin traseul nostru F.A.K.K. 2. Iată rezultatele:

### Heavy Metal F.A.K.K. 2 v1.02 (vga.dm3)



Aici procesoarele prezintă diferențe mari. În frunte se află Duronul, urmat de scumpul Celeron. Ultimul e Cyrix III.

Settings: GeForce2 GTS (Det. 6.31), KT133: Asus A7V, i815: Asus CUSL2

Legendă: 32 Bit 16 Bit

## Test de joc în Direct3D

Chiar și în calculele exigente ale lui Unreal Tournament am verificat performanțele matematicienilor PC ieftini.

### Unreal Tournament v4.32 (benchmark.dem)



Și în UT domină Duronul. Din păcate, Cyrix III a refuzat colaborarea pe sistemul nostru de testare și a căzut în mod regulat în Unreal Tournament.

Settings: GeForce2 GTS (Det. 6.31), KT133: Asus A7V, i815: Asus CUSL2

Legendă: 32 Bit 16 Bit

Celeron încorporează 32 Kbyte Level-1-Cache și 128 Kbyte Level-2-Cache. Procesorul testat de PC Games rula cu 800 MHz și este primul Celeron al lui Intel care lucrează cu Front Side Bus de 100 MHz.

Al treilea candidat este Cyrix III cu core Samuel 2. Înainte, acest procesor a fost singura alternativă la Pentium I și la AMD K6. După ce VIA a cumpărat firma Cyrix, noul Cyrix III a devenit concurentul direct al lui Duron și Celeron - aceasta a fost ideea originală. Asemenea lui Celeron, și noul Cyrix III este un procesor socket 370 și poate fi montat pe aceleași plăci de bază. Acesta însă nu rulează cu un Front Side Bus de 100 Mhz, ci de 133. În ceea ce privește memoria intermediară internă, inginerii s-au orientat după Duron. Sunt utilizați tot 128 KBte Level-1-Cache și 64 KByte Level-2-Cache. Core-ul lui Cyrix III este doar jumătatea dimensiunii celui de la Duron sau Celeron. Performanța mai proastă

e deja preprogramată, căci nu se pot implanta decât cam jumătate din numărul de tranzistoare. Cyrix III testat de noi a rulat la o frecvență de tact de 667 MHz. Înainte de a trece la rezultatele testului, trebuie să vă informăm și asupra prețurilor: Duron-ul de 850 MHz costă în jur de 120 dolari, Celeron 800 costă 165 de dolari, iar Cyrix III 667 doar 65 de dolari. O privire asupra Benchmark-urilor de jocuri însă ne arată clar că performanța își cere prețul. Atât în **Heavy Metal F.A.K.K. 2**, cât și în **Unreal Tournament**, seria Duron s-a putut plasa în vârful clasamentului. La capătul tabelului găsim procesorul Cyrix III. Din păcate, în **Unreal Tournament** nu am putut indica valori sigure, căci căderile regulate de sistem pe un Asus A7V nu ne-au permis măsurători. În **F.A.K.K. 2** a rulat cu aproape 40 de procente mai lent decât Celeron-ul și cu 50 de procente mai lent decât cel mai rapid Duron. CPU-ul de începător de la AMD este prin urmare

câștigătorul clar al testului, nu e de mirare, căci datorită mediului său DDR și unității de calcul în virgulă mobilă mai bun mai are rezerve destule pentru a mătura concurența. Concluzie: la o achiziție nouă, Duron este prima alternativă. Dacă vă utilizați

## În pofida Front Side Bus-ului său de 100 MHz, Celeron 800 este cu 20 de procente mai lent decât un Duron 850.

PC-ul doar pentru jocuri mai vechi și dispuneți deja de o placă de bază socket 370, atunci apălați la ieftinul Cyrix III sau la scumpul Celeron. Un pont suplimentar pentru posesorii unui Duron mai lent: Duron 700, 800 și 850 nu diferă între ele decât prin câte 5 procente de performanță. Redotarea, prin urmare, abia dacă are sens. Celeron 800 cu 100 MHz Front Side Bus de la Intel nu e decât cu 15 procente mai rapid decât precursorul său cu 66 MHz (în 800x600).

ANDREI RITOK-SCHOTSCH



#### IEFTIN

Ieftinul Cyrix III din păcate nu poate ține pasul cu Duron de la AMD și Celeron de la Intel.

## Comparația de detalii

Am verificat cu exactitate procesoarele de începători de la AMD, Intel și VIA. Rezultatele pe scurt:

	AMD Duron	Intel Celeron	VIA Cyrix III
Codname	Spitfire	Coppermine 128	Samuel-2-Socket
Socket	Socket 462 (A)	Socket 370 FC-PGA	Socket 370 PPGA
Frecvență de tact	600-850 MHz	533-800 MHz	600-700 MHz
FSB	100 MHz DDR	66/100 MHz	100/133 MHz
Expansiuni protoale	3DNow!/MMX	MMX/SSE	3DNow!/MMX
L1-Cache	128 KB	32 KB	128 KB
L2-Cache	64 KB	128 KB	64 KB
Bus L2 Cache	64 Bit	256 Bit	64 Bit





# PC-Tuning: Ponturi de la

Începând cu **placa de bază** până la **cea de sunet**, cu trucurile noastre de **tuning** vă puteți pregăti deja de pe acum calculatorul pentru hiturile primăverii, ca **Black & White** ș.a. Vă prezentăm în detaliu cum să eliminați cu ușurință elementele greoaie din PC-ul dvs. și cum să **evitați greșelile**.

# A la Z



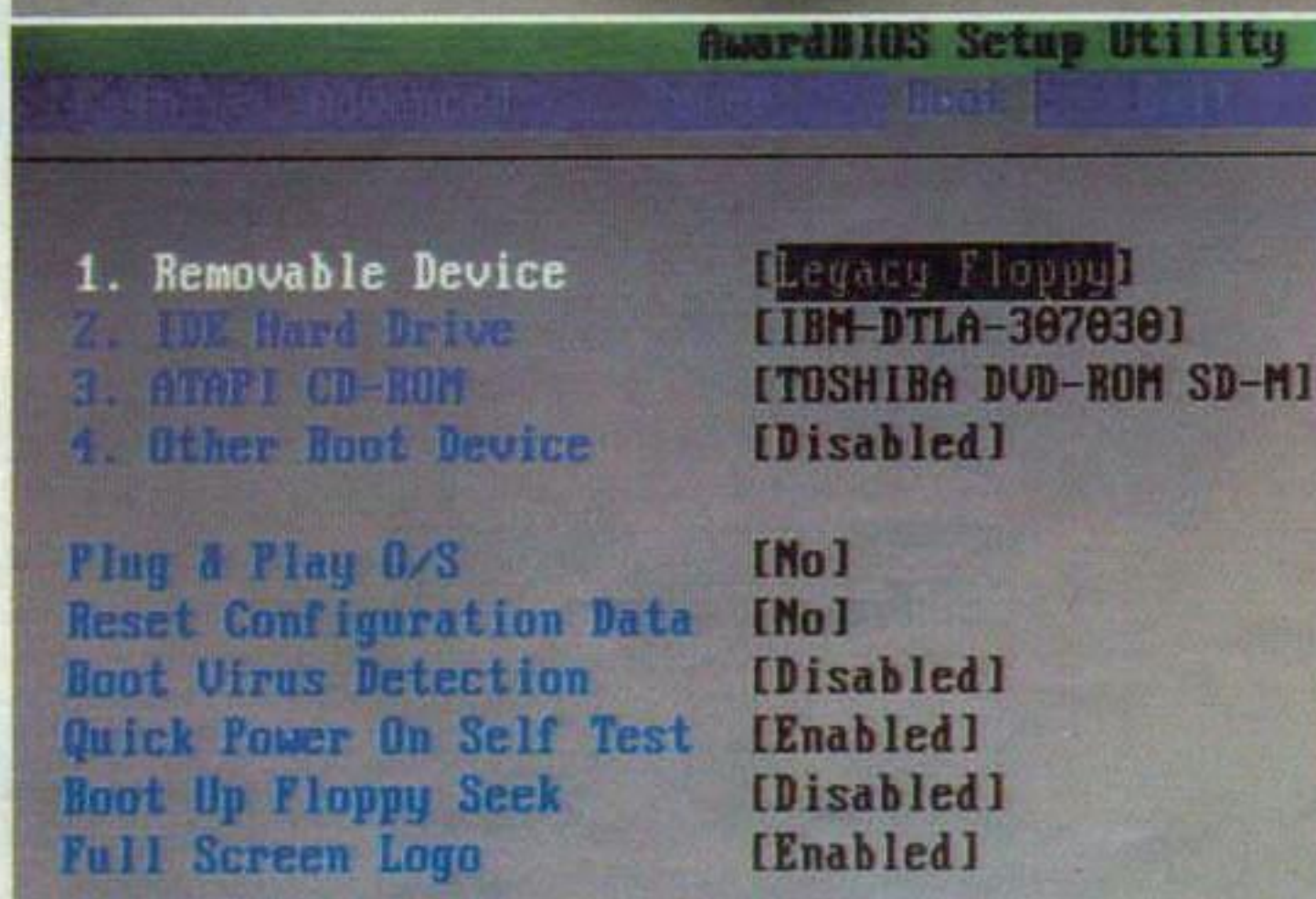
# PROBLEME DE START

În „Safe Mode”,  
Windows are  
probleme cu  
accesoriile USB  
(dreapta).  
Accesoriile PCI  
(stânga) lucrează  
fără probleme.



# START DE PE FLOPPY

În Award-BIOS  
modificați setările  
după acest  
exemplu, pentru  
a putea starta de  
pe discheta de boot.



drive-re și șterge înregistrările. De cele mai multe ori, componentele USB nu lucrează corect în acest mod de operare. În acest caz, setați pur și simplu în BIOS (vezi Tip #3) USB Legacy Support. Dacă nu știți exact ce faceți acolo, folosiți pur și simplu o tastatură și un mouse PS/2. În „Safe Mode” ajungeți prin meniul boot al Windows. Apăsați pur și simplu în timpul lansării tasta „F8” sau „CTRL”.

# TRUCUL NR. 2 DISCHETĂ DE BOOT

Cu ajutorul unei dischete de boot, puteți încărca cele mai importante date ale unui sistem de operare, fără să fie nevoie să apelați la HDD. Dacă Windows nu mai pornește absolut deloc, veți utiliza această dischetă. Cu o dischetă 3,5” și un Windows 98 SE/ME, veți realiza această dischetă după cum urmează: faceți clic pe „Start/Settings/Control Panel” și intrați în „Add/Remove Programs”. În fișierul „Startup Disk” dați clic pe „Create Disk”. Discheta va fi formatată, apoi inscripționată. În încheiere

copiați toate fișierele din folder-ul „C:\Windows\command\ebd” pe dischetă. Acum vă vor sta la dispoziție și drive-re importante pentru CD-ROM și SCSI. Dacă, în pofida dischetei, PC-ul va boota de pe HDD, trebuie să modificați ordinea de bootare din BIOS (vezi Trucul nr. 3), pentru ca PC-ul să acceseze întâi discheta și doar apoi HDD-ul. Setați ordinea astfel încât prima unitate să fie „A:\” sau „LS120/Zip”, în funcție de ceea ce dețineți.

**P**C-urile sunt superbe doar dacă funcționează fără probleme. Uneori, datorită unor probleme banale, satisfacția la jocuri este diminuată. Din păcate, mulți nu găsesc așa de ușor originea acestor frâne invizibile ale satisfacției. Din acest motiv, în paginile următoare am adunat cele mai importante trucuri cu ajutorul cărora puteți obține maximul din PC-ul dvs. Înainte de a parcurge articolul nostru de tuning, ne vom ocupa de rateuri. Începem cu tip-urile elementare în caz de urgență.

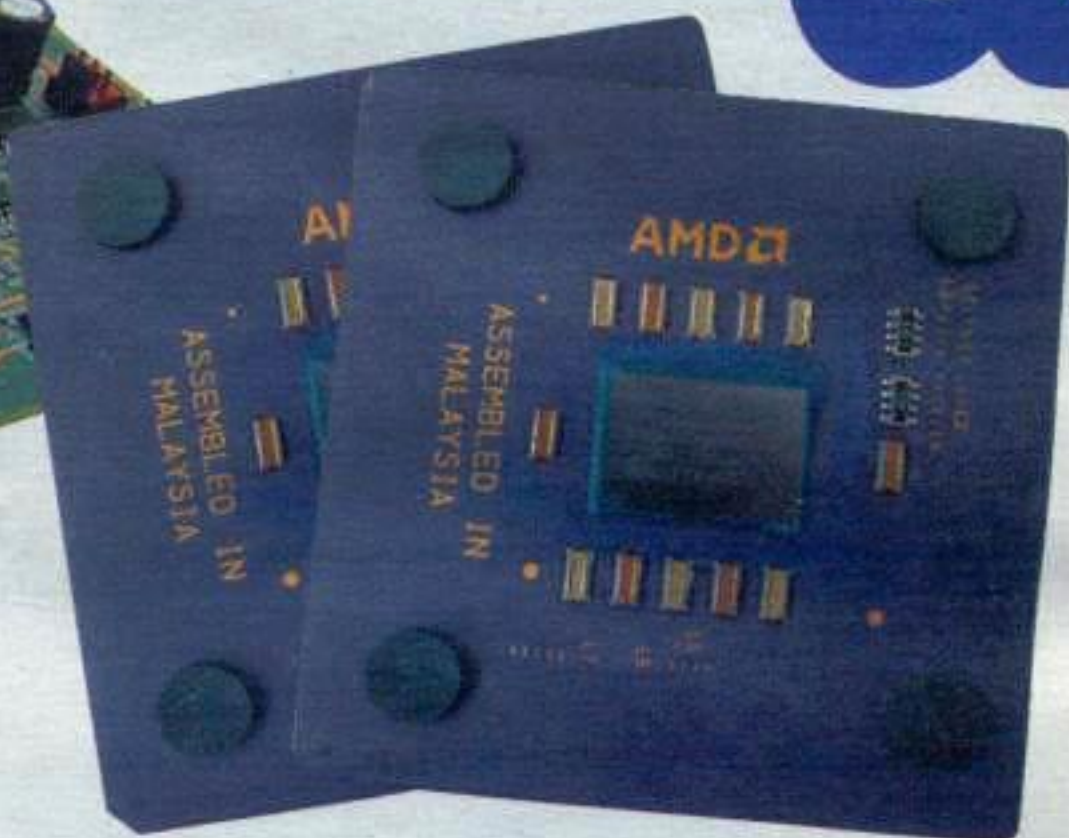
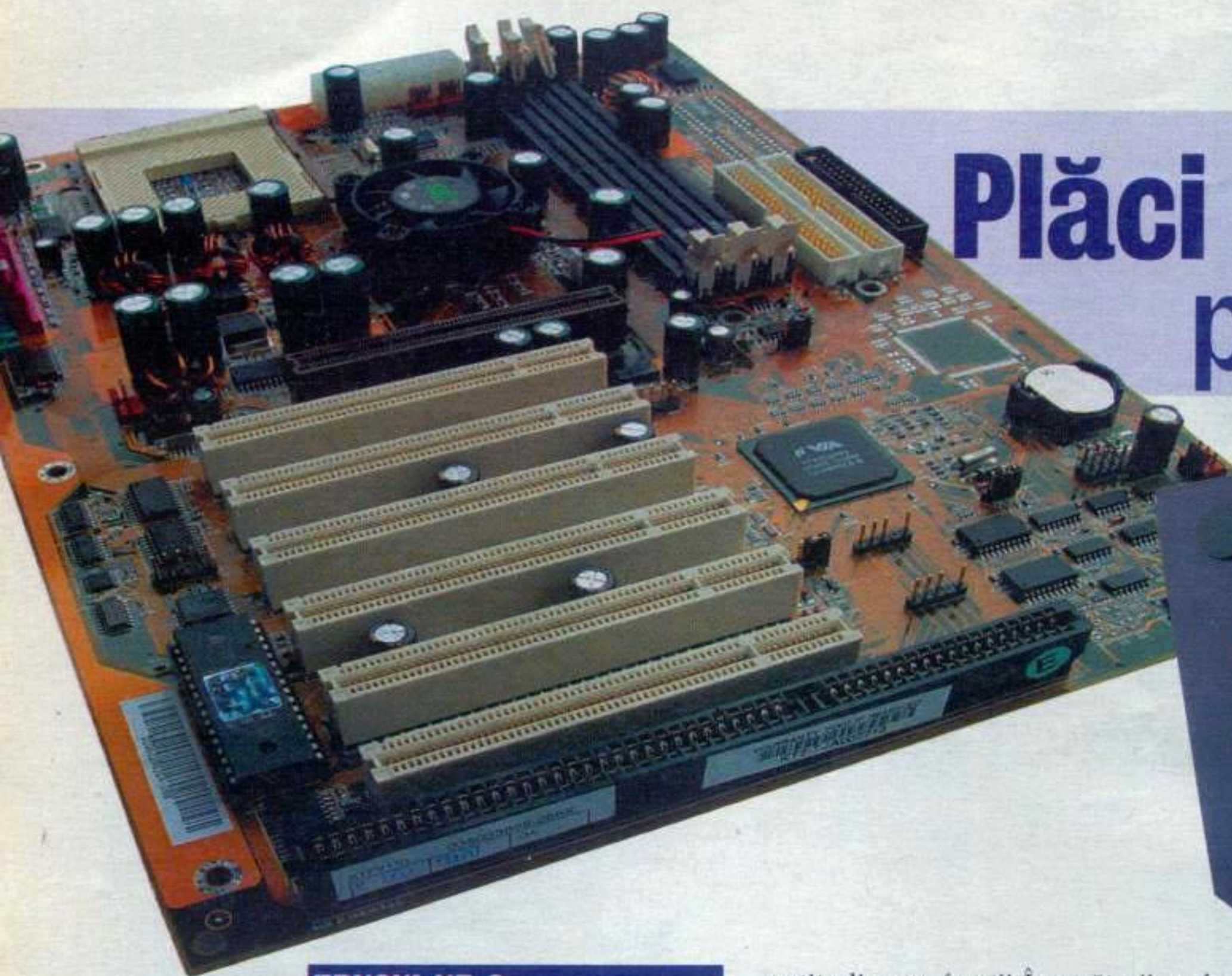
# TRUCUL NR. 1 SAFE MODE

În „Safe Mode”, Windows pornește doar cu drive-rele necesare. Dacă nu puteți accesa CD-ROM-ul, acest mod vă permite eliminarea erorilor. În Device Manager puteți modifica

Înainte de a vă atinge de **BIOS**  
sau de alte setări importante  
ale sistemului, faceți un  
**backup** al celor mai importante  
**fișiere** și **salvări** de jocuri.



# Plăci de bază & procesoare



## TRUCUL NR. 3 BIOS-UL

În următoarele trucuri veți efectua modificări în BIOS (BIOS = Basic Input Output System). Aici se setează în mod corespunzător date importante ale hardware-ului dvs. Puteți ajunge în acest meniu apăsând după pornirea calculatorului tasta „Delete”, aflată deasupra tastelor săgeată. Important: nu modificați setările decât dacă știți cu

certitudine ce faceți! Începătorii ar face mai bine să apeleze la prieteni sau la cunoștințe cu experiență.

## TRUCUL NR. 4 IRQ-SHARING

Un IRQ este o solicitare de întrerupere pentru a putea prelua pachete de date la procesor. Înainte de toate, plăcile grafice, de sunet și de rețea necesită pentru funcționare unul dintre aceste Interrupt-uri. Întrucât fiecare PC nu dispune decât de 16, repartizarea acestora trebuie să fie bine gândită, mai ales pentru că multe dintre aceste sunt deja ocupate. Plăcile Plug&Play își pot împărți IRQ-ul cu alte plăci (IRQ-Sharing). Cu două plăci, acest lucru funcționează de cele mai multe ori impecabil, dar la trei plăci situația devine deja critică. Dacă una dintre plăcile din slot-uri nu lucrează corect, atunci dați clic dublu în „Device Manager” pe „Computer”. Repartizarea IRQ-urilor va apărea de îndată. Dacă aveți probleme cu IRQ-Sharing, trebuie să repartizați interrupt-urile manual diferitelor plăci. Acest lucru îl puteți face fie în „Device Manager”, fie în BIOS-ul plăcii de bază. Noi vă recomandăm BIOS-ul și manualul de utilizare al plăcii de bază, căci de cele mai multe ori Windows nu permite modificări IRQ.

Rev.1.1”). Versiunea de BIOS o puteți citi după ce ați pornit calculatorul. Website-urile producătorilor vă pun la dispoziție cele mai noi BIOS-uri și un program pentru inscripționare („Flash”). După ce ați descărcat fișierul de BIOS și programul de Flash, faceți întâi o dischetă de Boot (vezi Trucul nr. 2). Copiați apoi fișierele pe această dischetă și restartați PC-ul de pe această dischetă. Introduceți numele programului de flash, iar apoi după un spațiu numele noului fișier de BIOS. Confirmați apoi cu un „Enter” și programul se lansează. Salvați BIOS-ul vechi pe dischetă și instalați BIOS-ul nou. Dacă nu aveți o tastatură englezească, apăsați pe „Z”, pentru a confirma cu da „Y”. După încheierea operațiunii de upgrade a BIOS, restartați calculatorul.

## TRUCUL NR. 7 REÎNVIEREA BIOS-ULUI

Dacă aveți probleme, readuceți pur și simplu valorile standard ale BIOS-ului (BIOS-Reset). Multe plăci de bază au pentru aceasta un jumper separat (vezi manualul plăcii, BIOS-Recovery). De asemenea, puteți scoate bateria CMOS pentru zece secunde, pentru a șterge toate datele BIOS-ului. Dacă PC-ul refuză în continuare colaborarea, contactați producătorul plăcii de bază sau comerciantul de la care ați achiziționat-o, pentru a înlocui chip-ul de BIOS avariata.



**INIMA BIOS-ULUI** Dacă acest chip este avariata, trebuie să vă procurați unul nou.



**PATRU ÎNTR-UNUL SINGUR** La chipset-urile Via lucrați cu driverul 4-in-1.

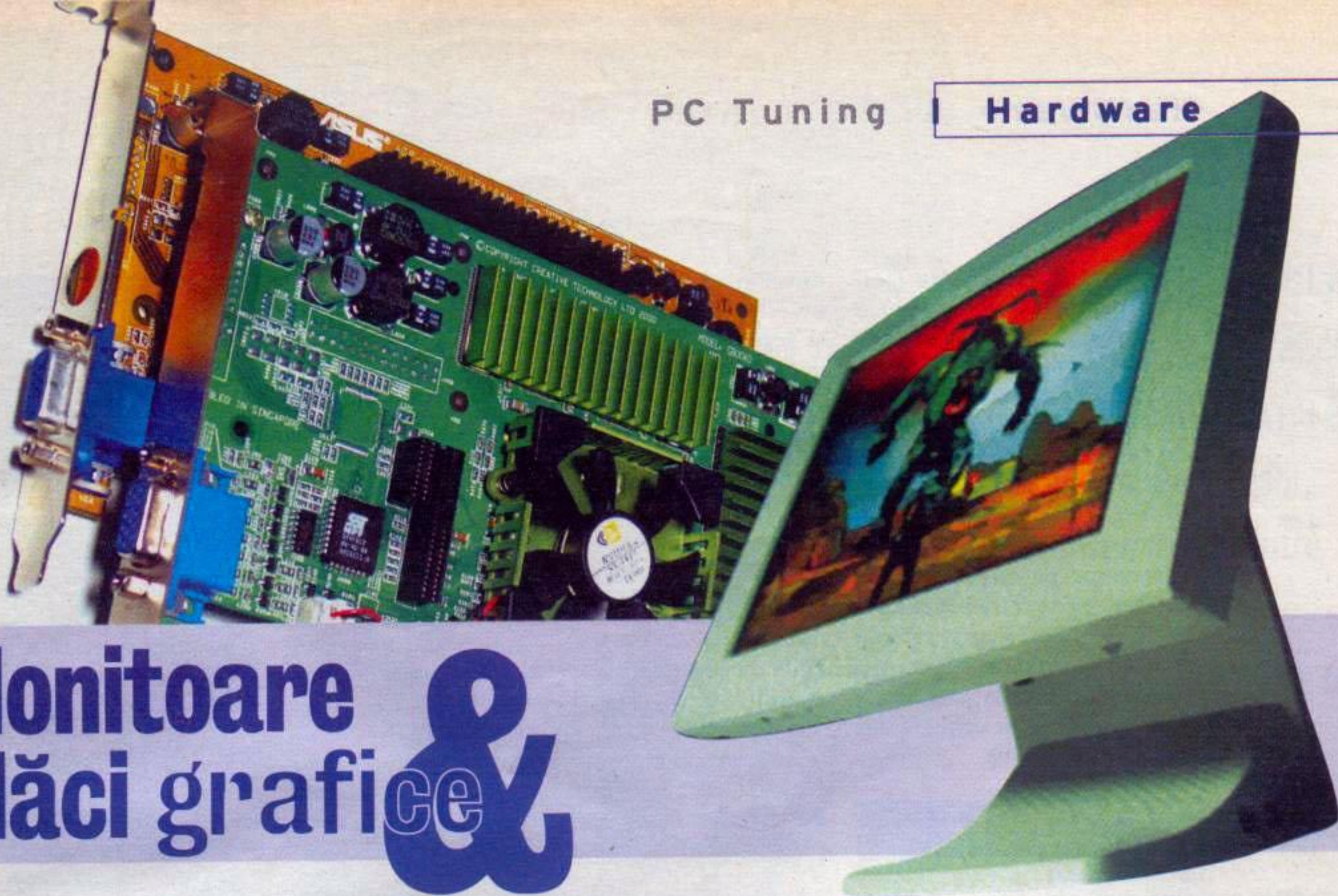
## TRUCUL NR. 5 DRIVERELE PLĂCII DE BAZĂ

La plăcile de bază cu chipset-uri VIA (există cinci procesoare Intel și AMD), instalați neapărat colecția de drivere VIA 4-in-1 ([www.via.comTW/drivers/index.htm](http://www.via.comTW/drivers/index.htm)), pentru a rula PC-ul cât mai rapid și stabil. La acest pachet de drivere se instalează consecutiv cele patru componente (IDE Busmaster, driver AGP, driverul IRQ Routing și driverul INF).

## TRUCUL NR. 6 BIOS-UPDATE

Pentru a aduce BIOS-ul PC-ului la ultimul stadiu, identificați întâi placa de bază. De regulă, ajunge o inspecție a cutiei sau a plăcii. Rețineți de asemenea și numărul de revizie al plăcii (de exemplu, „Asus P2B-F,





# Monitoare & plăci grafice

## TRUCUL NR. 8

### RETAIL ȘI BULK

Mulți comercianți pun la dispoziția cumpărătorului și componente PC în versiune mai ieftină, cu adăugirea „Bulk” sau „OEM” (Original Equipment Manufacturers). Produsele normale în cutie, cu drivere etc., se numesc produse „Retail”. La produsele mai ieftine „Bulk”, se face economie la dotări; de cele mai multe ori lipsește ambalajul și soft-urile suplimentare. Această marfă este de fapt destinată producătorilor de PC-uri, nu clientului final. Hardware-ul de „Retail” în schimb este mai scump, dar vă scutește de neplăceri. Dacă dealerul oferă ambele posibilități, lăsați-l să vă explice cu exactitate diferențele înainte de a apela la un produs „OEM”.

## TRUCUL NR. 9

### DRIVERE DETONATOR

Dacă ați instalat noul driver de referință Detonator 3 pentru toate plăcile grafice actuale ale lui Nvidia, faceți clic până la meniul „Display Properties” prin (Start/Settings/Control Panel/Display) și dați clic acolo pe fișierul „Settings”. Apoi treceți la „Additional Options” - „GeForce2” - „Additional Properties...” - Direct3D Settings” - „More Direct3D...” - „Antialiasing” și treceți acolo „Antialiasing Method” pe „off”. Această funcție vă încetinește PC-ul în jocurile 3D.

## TRUCUL NR. 10

### SUPRATACTARE NVIDIA

Cu tool-ul „Detonator Coolbits” de pe CD-ul nostru puteți activa începând cu driverul Detonator cu versiunea 6x un meniu de supratactare. Și pe acesta îl veți găsi în Display Properties la „Hardware Options”. Dați clic pe „Allow Clock Frequency Adjustments”, restartați calculatorul și deja puteți scoate ceva mai multă performanță din placa grafică Nvidia. La plăcile GeForce2 MX, cea mai mare creștere de performanță se atinge prin supratactarea memoriei. De aceea nu are rost să supratactați doar chip-ul. Simptomele tipice ale supraîncălzirii sunt erori de pixeli în jocuri (puncte albe intermitente) sau redări cu erori în meniurile de opțiuni ale jocurilor. În acest caz reduceți puțin frecvența de tact.

## TRUCUL NR. 11

### SURSELE

După ce noua placă grafică și-a găsit calea spre slot-ul AGP, calculatorul a pornit și au fost instalate driverele corespunzătoare, veți trece și la primul joc 3D. După o scurtă durată petrecută în lumea jocului, PC-ul cade din nou și din nou. Un motiv ar putea fi sursa PC-ului dvs. Dacă aceasta nu livrează decât 230 wați sau mai puțin, a sosit timpul achiziționării unei surse noi, cu cel puțin 250 wați, dar cel mai bine 300 wați putere. Apetitul de curent al noilor

procesoare și plăci grafice nu poate fi satisfăcut decât cu astfel de surse puternice. La o achiziție nouă trebuie să fiți atenți la mufele și găurile pentru șuruburi, pentru ca acestea să se potrivească cu carcasa și placa de bază pe care le aveți deja.

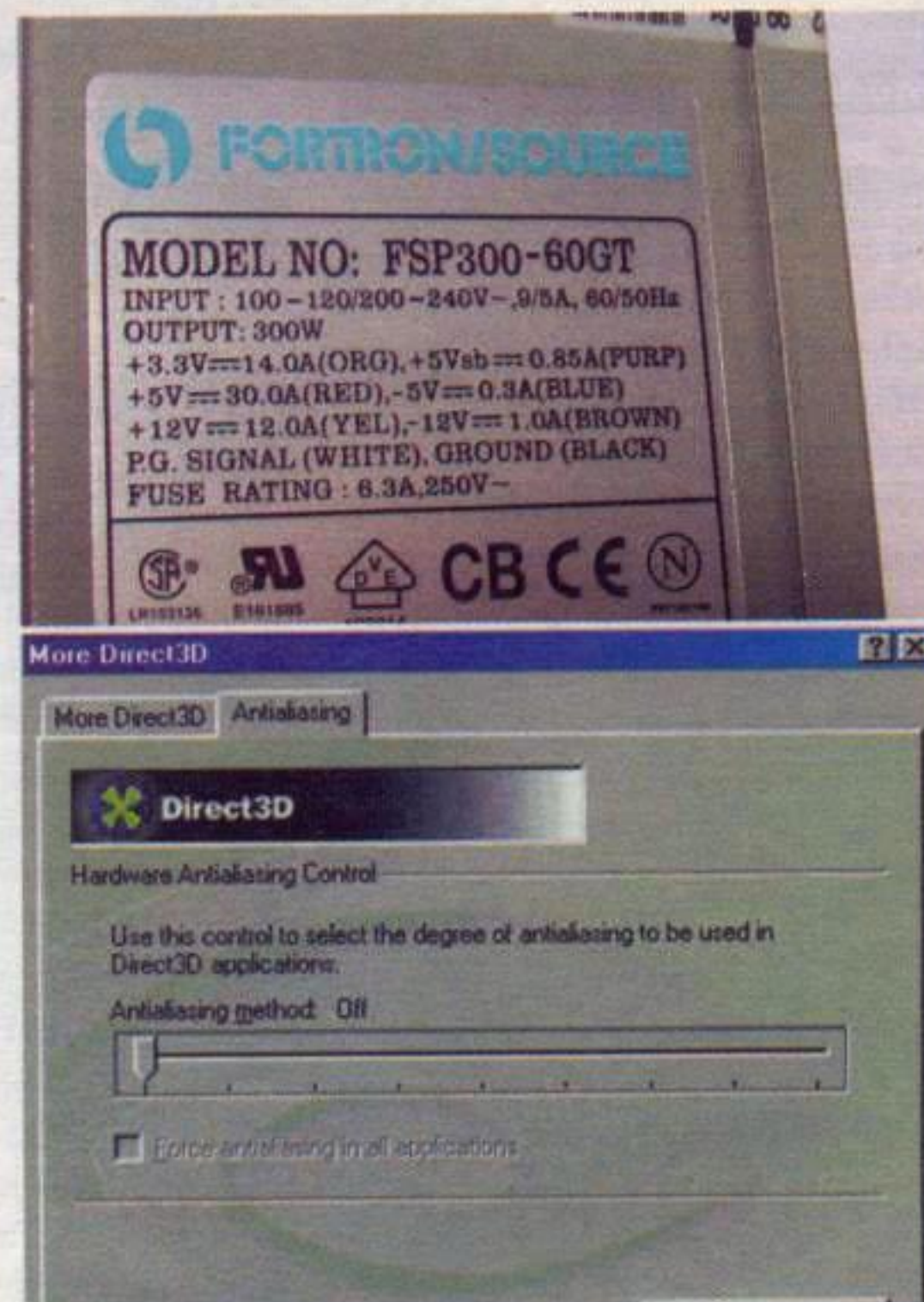
## TRUCUL NR. 12

### VIBRARE DE HERTZI

Un monitor care vibrează nu numai că e neplăcut, dar afectează și ochii. De aceea trebuie să setați în mod optim refreshrate-ul plăcii grafice și a monitorului. De cele mai multe ori, Windows alege un driver standard pentru monitor, care la fel de des subestimează capacitățile hardware-ului racordat. În consecință, nu puteți exploata la maximum performanțele monitorului. Instalați deci neapărat driverul alăturat monitorului și setați apoi cea mai mare frecvență de redare

## CURENT PUTERNIC

Pentru hardware-ul modern aveți nevoie de o sursă între 250 și 300 W.



## FĂRĂ SENS

Această opțiune este activată în mod standard la Detonator 3. Pentru mai multă performanță grafică ar trebui să fie pe „off”.



posibilă. Cu „Hy-Tool” (<http://hem.spray.se/doxx>) puteți seta comod această frecvență pentru toate rezoluțiile suportate de placa grafică. Deoarece jocurile lucrează de cele mai multe ori cu rezoluții mici, vă puteți scuti de durerile de ochi la partidele de durată mai mare. Dacă nu găsiți driver de monitor pe site-ul web al producătorului, introduceți tipul monitorului dvs. și apoi valorile tehnice maxime pentru frecvența orizontală și verticală (se poate afla de pe eticheta din spatele monitorului).

#### TRUCUL NR. 13 CABLU AUDIO

Cu Microsoft Media Player puteți reda CD-urile audio, dar în jocuri nu auziți sunetul de fond. Acest lucru se datorează probabil faptului că nu v-ați cuplat CD-ROM-ul printr-un cablu separat, care de cele mai multe ori se livrează alături de unitate, de placa audio. Doar astfel datele audio ale unității CD/DVD sunt transmise prin placa de sunet spre boxe. Windows Media Player nu necesită acest cablu, căci citește datele audio ca și date PC normale, pentru a le decoda apoi. O unitate CD/DVD cu o ieșire S/PDIF trebuie conectată la PC prin mufa digitală a plăcii de sunet.

#### TRUCUL NR. 14 MODUL DMA

##### ACUSTICĂ CABLATĂ

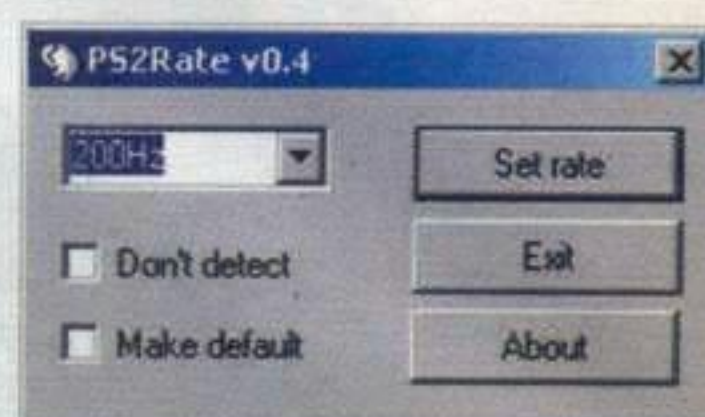
Prin intermediul unei astfel de cablu, sunetul CD-urilor audio ajunge prin placa de sunet direct la boxe.

Cu ajutorul modului DMA (Direct Memory Access, accesare directă a memoriei) puteți accelera enorm transferul de date de unități, atât în cazul celor HDD, cât și al celor CD și DVD. Acest mod de transfer permite datelor să fie încărcate fără ocolul pe la procesorul principal,

direct în memoria plăcii de bază. Astfel, procesorul nu este solicitat pentru fiecare procedură de citire și se poate ocupa de alte sarcini. DMA nu are dezavantaje. În Control Panel dați clic pe „System”, apoi fereastra „System Properties”. Treceți pe „Settings” și activați „DMA”. După o restartare, Windows ar trebui să indice opțiunea ca fiind activată. Dacă nu o face, înseamnă că unitatea dvs. nu suportă modul DMA.

#### TRUCUL NR. 15 THE MOUSE STORY

Majortitatea mouse-urilor lucrează cu portul USB, dar printr-un adaptor pot fi conectate și la portul PS/2. Precizia mouse-urilor PS/2 se poate mări de cinci ori cu tool-ul nostru „PS2RATE” pentru Windows 9x de pe CD-ul revistei. Mai ales fanii jocurilor 3D vor profita de acest supratactor de mouse. După cum îi spune și numele, programul nu lucrează decât cu mouse-uri PS/2;



**OVERCLOCKING** Cu PS2RATE măriți de cinci ori precizia mouse-ului PS/2.

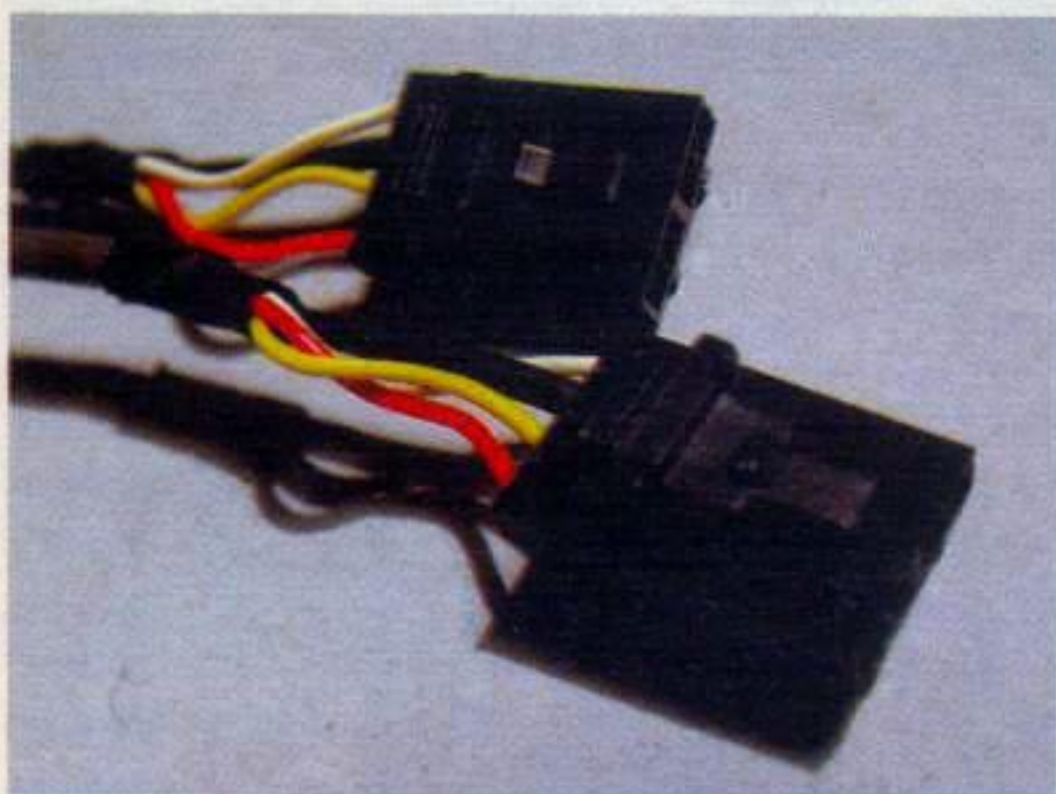
rozătoarele USB sau șoriceii seriali nu sunt acceptați. Instalați programul de pe CD-ul nostru și lansați apoi fișierul „Ps2rate.exe”. Acum puteți ridica rata de refresh până la 200 Hz.



#### TRUCUL NR. 16 PATCH-URI DE JOCURI

Cine vrea să savureze fără probleme jocurile nu poate face abstracție de patch-uri. Atât pentru sistemele de operare Windows, cât și pentru jocuri, există mici programe de eliminare a erorilor. Pentru primele, Microsoft pune la dispoziție pe websites așa-numite servicepack-uri, care elimină erorile cunoscute. Pentru a putea evita căderile de sistem prin aceste erori, vizitați din când în când [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com) în domeniul download și căutați „update-uri”. Cele mai noi update-uri și patch-uri ale jocurilor le găsiți pe CD-urile din revista noastră, iar cele mai vechi le aflați pe Internet, la [www.activewin.com](http://www.activewin.com) sau [www.patches-scrolls.de](http://www.patches-scrolls.de). Fără a vă complica prea mult, vă puteți menține Windows-ul în cea mai bună formă și apelând „Windows Update” din meniul „Start”, cu condiția accesului la Internet.

**AFTERBURNER** Cu modul DMA, HDD-urile și CD-ROM-urile devin mai rapide.





# Tuning GeForce

Să cumpărați constant acceleratoare grafice noi? Acest lucru nu e tot timpul necesar, căci cu unele dintre ponturile și trucurile noastre puteți tura la maximum și plăcile GeForce vechi.

**A**pelarea la o placă grafică nouă de cele mai multe ori o puteți evita printr-un tuning iscusit. De aceea ne-am oprit asupra cunoscutei serii de plăci grafice GeForce și vă arătăm pas cu pas cum puteți scoate totul din placa grafică pe care o aveți.

## **TIP #1:** Contact grafic instabil

Dacă aveți des căderi de sistem pe parcursul jocurilor, verificați dacă placa grafică e corect montată. Uneori un capăt al plăcii nu este complet înfiptă în slot-ul AGP. Prin apăsarea plăcii veți rezolva această problemă.

## **TIP #2:** Alimentarea electrică

În funcție de componentele pe care le aveți în sistem (CD-Writer, unități DVD, plăci PCI), sursa ar trebui să fie în stare să livreze cel puțin 250 sau 300 de Wați, pentru a feri PC-ul de căderi de sistem. În caz de nevoie, scoateți câteva componente și verificați dacă calculatorul rulează stabil. Dacă ați exclus toate celelalte posibile cauze ale căderii de sistem, trebuie să vă procurați o sursă mai bună.

## **TIP #3:** Tensiunea plăcilor grafice

Tensiunea Input/Output (I/O-Voltage) este setată la Asus K7M și Asus A7V în mod standard



la 3,56 volți. Dacă în combinație cu aceste plăci de bază veți avea probleme de stabilitate cu o placă GeForce256, setați tensiunea de încercare la 3,31 sau 3,35 volți. La unele calculatoare am reușit să eliminăm această problemă, ridicând puțin tensiunea și stabilizând astfel alimentarea cu curent.

#### TIP #4:

##### Repartizarea memoriei AGP

După cum am amintit deja, plăcile grafice cu chip GeForce256 au o poftă mare de curent. Din acest motiv astfel de plăci grafice au întâmpinat probleme la vremea respectivă cu unele plăci de bază, ca de exemplu Asus P2L97 (până la revizia 1.05), Abit LX6 și unele plăci de bază Gigabyte cu chipset BX. Acest lucru se datora în cea mai mare măsură faptului că unii producători nu s-au ținut de specificațiile AGP. Pe unele PC-uri non-Intel, plăcile grafice destabilizează în continuare sistemul datorită lipsei sau învechirii driverului de chipset. Driverul de chipset a fost actualizat, dar placa grafică are în continuare probleme. Acest lucru se datorează de cele mai multe ori setării AGP din BIOS-ul plăcii de bază. Căutați valoarea „AGP Aperture Size” și setați-o la jumătatea memoriei principale. La 128 MB RAM valoarea trebuie să fie de „64”. Dacă această valoare este deviată puternic în sus sau în jos, se poate întâmpla, în jocuri 3D ca *Unreal Tournament*, să renunțe complet la colaborare sau să ruleze doar cu erori grafice.

#### TIP #5:

##### Setări AGP în BIOS

În BIOS trebuie să setați și modul AGP pe cea mai bună variantă posibilă. Începeți cu valoarea maxim posibilă, care este suportată de chipset, și coborâți apoi până ce placa grafică lucrează fără probleme. Mai dezactivați și opțiunea „AGP Fast Writes”, căci nu aduce avantaje de performanță.

#### TIP #6:

##### AGP-Tuningtools

Cu Tool-urile „Nvmax” sau „GeForce Tweak Utility” puteți, printre altele, activa așa-numitul Sideband Addressing (SBA), cu condiția ca BIOS-ul să suporte această opțiune. Prin SBA câștigați aproximativ unu până la două procente mai multă performanță. La o placă de bază cu chipset AMD750 activați modul „AGP 2X”. Slutul AGP rulează din motive de stabilitate în mod standard cu AGP 1X, dar unele plăci grafice lucrează fără probleme și în modul AGP 2X.

#### TIP #7:

##### Probleme Detonator

Driverul Detonator în versiunea 6.50 este cel mai actual driver pentru toate plăcile grafice cu chip-uri grafice GeForce. Principiu de selectare a driverului: dacă placa dvs. grafică dispune de o ieșire pentru monitor și maxim o ieșire TV, atunci cel mai bine e să apelați la driverul Detonator al producăto-

rului de chip-uri grafice Nvidia (www.nvidia.com). La inovații suplimentare de hardware, precum o intrare video, tuner TV sau ochelarii 3D obișnuiți la Asus și chip-ul de diagnosticare, utilizați driverul producătorului plăcii și tool-urile din pachet.

#### TIP #8:

##### Instalarea Detonator

Detonator 6.50 trebuie instalat manual: despachetați fișierul într-un folder, intrați în Device Manager (clic drept pe „Desktop”, apoi „Properties” și registrul „Device Manager”) și selectați placa grafică. În „Properties” la „driver”, apoi „Update Driver”, și „next”. Apoi în punctul inferior al meniului indicați driverul și selectați placa grafică.

#### TIP #9:

##### Setările driverului

Nou-nouțul Detonator 6.50 nu vă ușurează viața și aduce și unele probleme. După fiecare instalare de driver toate setările grafice revin la valorile lor standard. Printre acestea se numără de exemplu setările pentru Anti-Aliasing (Direct3D) precum și sincronizare virtuală cu monitorul (Direct3D și OpenGL). Nu înjurați deci driverul nou, dacă după instalare jocul pare a rula mult mai lent. Acest lucru nu se datorează driverului, ci setărilor „uite” ale plăcii grafice. Din acest motiv pe pagina următoare vă explicăm pe scurt cele mai importante setări. După instalare Anti-Aliasingul din Direct3D se află pe „2x2 (low detail)”. Pentru o distracție fără probleme trageți butonul din nou complet în stânga. Atât la opțiunile Direct3D cât și la cele OpenGL setați și „Vertical Sync Mode” pe „Off”. La unele jocuri această măsură trebuie luată încă o dată separat și în meniul jocului, pentru ca placa grafică să poată lucra independent de monitor.

#### TIP #10:

##### Meniu secret de driver

Cu Tool-ul „Detonator CoolBits” puteți activa un

#### FERIT DE CĂDERI

Dacă placa grafică nu e bine fixată, se pot produce căderi neregulate de sistem. O apăsare bună vă ajută.

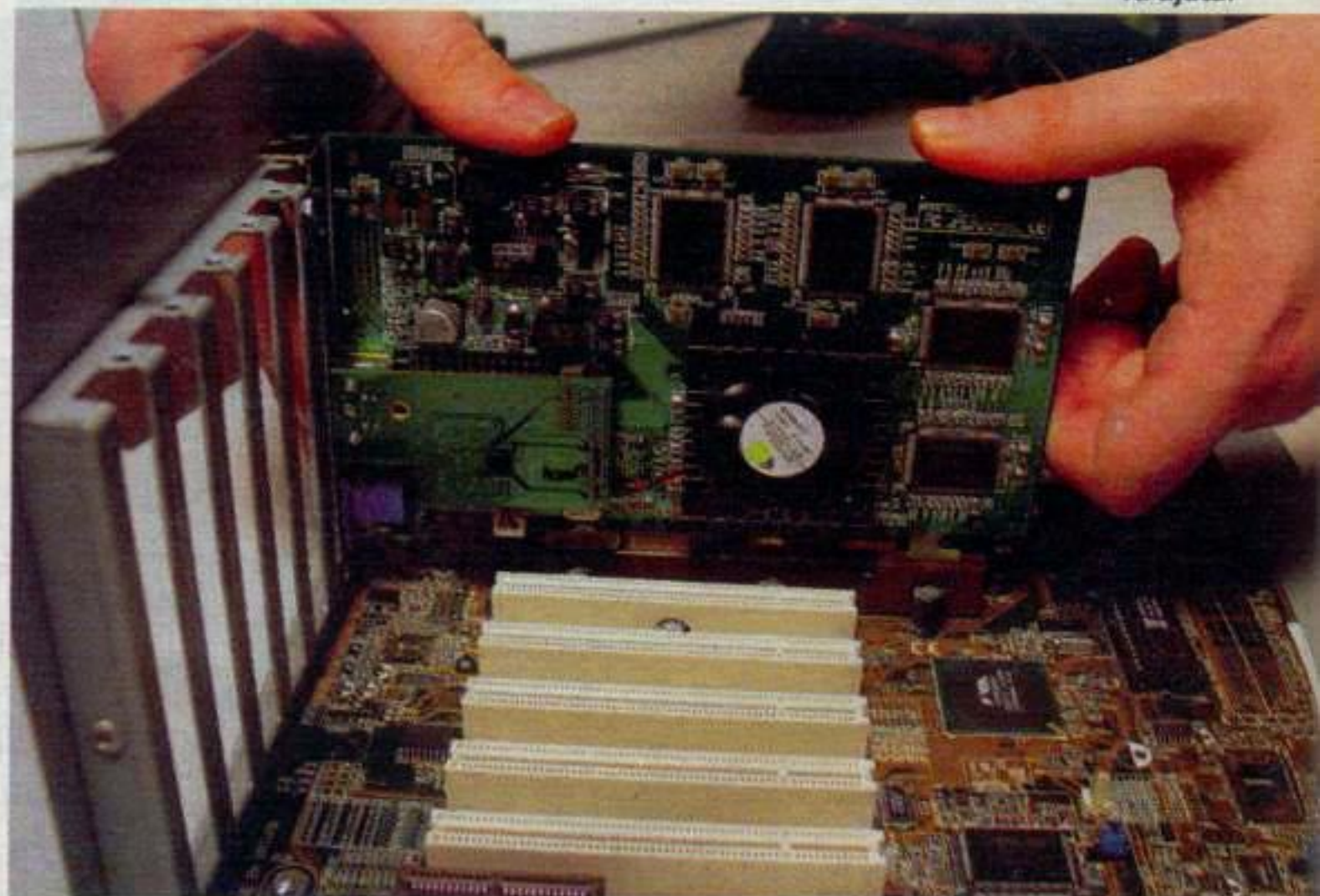
## Tratarea problemelor

Cu acestui chestionar puteți remedia imediat cele mai dure probleme legate de placa grafică

- După căderea sistemului ați încercat să subțactați placa grafică?
- Ați instalat cea mai actuală versiune a BIOS-ului plăcii de bază.
- Ați instalat cel mai actual driver pentru chipset-ul plăcii de bază?
- Aveți o sursă de cel puțin 230 wați?

Urmăriți și aceste setări de BIOS:

- Ați setat „Assign IRQ to VGA” pe „Yes”?
- Opțiunea de „Video BIOS Shadow/Cacheble” se află pe „Disabled”?
- Ați setat „VGA Palette Snoop” pe „Disabled”?
- Ați setat punctul „AGP Fast Writes” pe „Disabled”?
- Ați setat „AGP Aperture Size” pe jumătatea memoriei principale?







**ELECTRIZANT** Îndeosebi PC-urile cu multe plăci în slot-uri și unități necesită o sursă de 250-300 wați. Cea din imagine e puțin submotorizată.

Snoop Ahead	[Enabled]
Host Bus Fast Data Ready	[Disabled]
16-bit I/O Recovery Time	[1 BUSCLK]
8-bit I/O Recovery Time	[1 BUSCLK]
Graphics Aperture Size	[64MB]
Video Memory Cache Mode	[UC]
PCI 2.1 Support	[Enabled]
Memory Hole At 15M-16M	[Disabled]
Onboard PCI IDE Enable	[Both]

**ATENȚIE BIOS!** Pentru a evita erorile grafice sau problemele de pornire a jocurilor, introduceți aici (uneori și: „AGP Aperture Size”) jumătatea valorii memoriei principale.

meniu secret al driverului „Additional Properties”. În meniul proprietăților plăcii grafice veți găsi la „Hardware Options” un slidebar suplimentar, prin care puteți modifica tactul chip-ului și memoriei. Aici însă trebuie să fiți precauți, căci prin supratactare puteți atinge câteva procente suplimentare de performanță grafică, dar veți pierde totodată și garanția plăcii grafice.

### TIP #11: Setări OpenGL

Pentru a evita erorile de redare, activați butonul „Fog Table Emulation”. În meniul OpenGL mai găsiți și opțiunea „Buffer

Flipping Mode”. Dacă jucați în OpenGL și observați o distorsiune verticală („Tearing”) în pofida Vsync-ului activat, vă poate ajuta „Block Transfer Mode”. Acesta asigură o ambianță de joc prietenoasă ochiului, dar costă și până la zece procente din performanță.

## Stăpân pe OpenGL și Direct3D

Driverul Detonator de la Nvidia colaborează cu toate chip-urile grafice actuale ale lui Nvidia. Din acest motiv v-am descris opțiunile de setare optime.

1. Activați doar primele două opțiuni. La probleme de stabilitate încercați ultima opțiune.
2. Dacă aici setați modul „Block Transfer”, atunci în unele jocuri ca Half-Life nu vor mai apărea distorsiuni verticale („Tearing”). Din păcate, acest lucru vă costă circa 10 procente din viteza jocului.
3. Dacă această opțiune e dezactivată, placa grafică își poate dezlănțui toate performanțele, fără a aștepta redarea fiecărei imagini în parte. Dacă e activată viteza de procesare a plăcii grafice este sincronizată cu Refreshrate-ul monitorului.
4. Deosebit de recomandată este opțiunea „1,5x1,5” în rezoluții mici de 640x480 până la 800x600 de puncte.



5. Această opțiune este importantă pentru compatibilitate la jocuri, căci asigură redarea corectă de fog.
6. La erori de redare a unor poligoane individuale și suprapuneri, activați această opțiune. Informațiile de profunzime ale poligoanelor sunt astfel procesate printr-o metodă diferită.
7. La plăcile GeForce aici puteți seta fără remușcări opțiunea „Best Image Quality”. La chip-uri grafice Nvidia mai vechi (TNT2), puteți scoate cea mai multă performanță prin reducerea acestei opțiuni.
8. Aici găsiți opțiuni suplimentare: dezactivați pentru o satisfacție fluidă Vsync-ul, Anti-Aliasing la plăcile GeForce2 MX pe „2x2 Low Detail”, la plăci GTS/Pro la „2x2 Normal”. Plăcile GeForce2 Ultra suportă „2x2 Special”.



### TIP #12: Eroare grafică PowerDVD

Până la versiunea 2.55 (Build 0620) programul PowerDVD a avut probleme cu accelerarea grafică activată. Dacă o dezactivați în meniul „Configuration/Video”, filmele DVD vor rula din nou fără probleme. La erori de redare alegeți în loc de „Auto-Select” mai bine metoda „Force Weave”.

### TIP #13: OpenGL-Afterburner

Pentru a deveni victima vitezei în jocurile OpenGL, porniți de exemplu în *Heavy Metal F.A.K.K. 2* sau în *American McGee's Alice* texturile comprimate: Deschideți consola cu „~” (activată întâi în opțiunile grafice ale jocului) și introduceți următoarea comandă: „r\_ext\_com press\_textures 1”. Singurul dezavantaj: trebuie să renunțați puțin din calitatea imaginii.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH



# Tuning

## Plăci de bază

Pentru a vă face PC-ul  
mai sprinten nu trebuie să  
cheltuiți tot timpul mulți bani.  
Câteva mici modificări în  
BIOS sunt de ajuns pentru a vă  
face PC-ul mai rapid!



**CĂDERE DE SISTEM** În funcție de căderile de sistem la Unreal Tournament veți recunoaște foarte repede dacă setările de memorie ale BIOS-ului funcționează sau nu.

**L**a PC-urile actuale memoria principală este un punct foarte critic în ceea ce privește performanța sistemului. Cu câteva încercări în acest domeniu mai puteți storce din PC-ul dvs. câteva procente de performanță. Pentru aceasta însă trebuie să intrați în BIOS. Dacă nu aveți nici o cunoștință despre acesta, lăsați mai bine ca un prieten cu experiență să facă aceste modificări. Înainte de a face acest lucru căutați pe site-ul oficial de pe Internet al producătorului plăcii de bază un update de BIOS!

### TIP #1: PC133-Memorie

Dacă utilizați în calculatorul dvs. în loc de memorie PC133 una mai veche PC100, renunțați la până la zece procente din performanțele care pot fi atinse. La plăcile de bază cu opțiuni bune de tuning puteți crește pas cu pas Front Side Bus-ul (FSB) și cu

memorie PC100. În BIOS există opțiuni ca „HostClk”, care permit o tactare individuală a FSB și memorie. Independent de aceasta puteți modifica setarea „Dram Clk”, pentru a accesa memorie PC100 cu 133 MHz. La căderi de sistem reseați îndată valorile la cele inițiale. Dacă aveți module PC133 și PC100 pe același sistem, ambele vor lucra cu un tact de doar 100 MHz.

### TIP #2: Câtă memorie?

Momentan memoria e relativ ieftină, prin urmare acum vă puteți dădă destul de convenabil. Dar dacă dispuneți deja de 128 Mbyte, mărirea memoriei nu vă economisește timp decât în utilizarea normală în Windows. Benchmark-urile noastre ne arată că jocurile actuale abia dacă devin mai rapide peste 128 Mbyte memorie. Dacă nu dispuneți decât de 64 Mbyte, vă recomandăm o



# x Memorie

dotarea cât mai rapidă cu memorie suplimentară pentru a evita sacadările în jocurile 3D. În Windows 2000, plusul de performanță este de o proporție mult mai mare dacă măriți memoria.

## TIP #3: Căderi de memorie

Numărul modulelor de memorie de pe placa de bază să îl țineti cât se poate de mic, pentru a evita instabilitățile. Dacă pe o placă de bază se află două module de memorie, e bine ca ambele să provină de la același producător. De asemenea se recomandă memoriile de marcă datorită stabilității de sistem deosebite a acestora. Dacă în placa de bază se află trei module PC133, atunci și în cazul produselor de marcă se poate ajunge la căderi de sistem. Singura soluție rămâne setarea accesării memoriei din BIOS la doar 100 MHz.

## TIP #4: AGP și memorie grafică

Oricât de mare ar fi memoria dvs., prin mărirea valorii „AGP Aperture Size” din BIOS, în testele noastre nu am obținut o creștere a performanței. Singura problemă a acestei setări: dacă valoarea setată e prea mică, unele jocuri 3D, ca de exemplu **Unreal Tournament**, refuză să ruleze. De aceea trebuie să rețineți regula de fier: AGP Aperture Size trebuie să aibă ca valoare jumătate din întreaga memorie a plăcii de bază.

## TIP #5: Detalii de memorie

În meniul BIOS „Chipset Feature Setup” puteți modifica setările memoriei. Cea mai importantă opțiune este punctul „CAS Latency”, ale cărui valori le puteți seta fie la „2” fie la „3”. Astfel veți stabili de câte cicluri e

nevoie pentru a adresa memoria. Asta înseamnă: cu cât e mai mică valoarea, cu atât mai rapid e accesul S. Memoria PC100 suportă de cele mai multe ori o setare CAS2, RAM-ul PC133 însă aproape niciodată. Totuși, merită în orice caz să faceți o încercare, căci astfel puteți scoate în medie o performanță de zece procente în plus la jocuri. Dacă memoria nu suportă această setare, Windows 9x/Me se anunță cu căderi de sistem. Atunci readuceți pur și simplu opțiunea la valoarea standard. Jucătorii cu experiență pot să seteze și „Precarge Time” și „RAS-to-CAS-delay” la fel ca setările CAS la valori între 2 și 3.

## TIP #6: Timing la bănci de memorie

Așa-numitele memorii DRAM (Dynamic RAM) trebuie reîmprospătate în tact de milisecundă după fiecare citire. Cu opțiunea BIOS „Bank Interleaving” puteți optimiza aceste faze de refresh. Puteți alege de regulă dintre opțiunile „Off”, „2 Bank” și „4 Bank”. Dacă Bank Interleaving e pornit, deci se află la „2 Bank” sau „4 Bank”, cu siguranță veți profita de un plus de viteză de până la cinci procente. Dezavantajul: și aici se ajunge ocazional la căderi de sistem.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH



# 3Dfx iese din competiție



**3dfx** iese din cadru, **Glide** dispăre,

iar în scenă intră drivere noi.

Va trebui oare să ne înlocuim

prețioasa placă **Voodoo**?

**L**a mijlocul lui decembrie, 3dfx a lansat bomba. După ce pionierii graficii 3D au avut în ultimul an o pierdere de 178 milioane dolari și cifra de afaceri a scăzut de la 106 la 36 milioane, nu s-a mai putut face decât vânzare. Băncile au refuzat cererile de credite, iar rezultatul a fost că 3dfx a ajuns la mila ciocănelului de licitație. După câteva negocieri, producătorul de chip-uri grafice Nvidia a preluat drepturile, plătind 70 milioane dolari cash și un milion de acțiuni Nvidia, în valoare de 42 dolari bucata. Rezultă un preț de achiziționare de 112 milioane dolari, adică un veritabil chilipir, dacă ținem cont de faptul că 3dfx a plătit anul trecut 186 milioane dolari firmei Gigapixel. Dar ce va însemna asta pentru nenumărații posesori de plăci grafice Voodoo? Nu prea mult, căci toate plăcile firmei menționate sunt încă bune de jocuri (desigur, în limitele performanțelor acestora). Înainte de toate, plăcile Voodoo3 și Voodoo4/5 au o viață de jocuri mai lungă, datorită multelor posibilități de tuning. Nu trebuie să începeți deja să puneți bani deoparte pentru următorul maestru grafic. De altfel, Nvidia nu are nimic de-a face cu suportul de drivere pentru plăcile 3dfx și nici cu cazurile de garanție a plăcilor Voodoo defecte, unde garanția



## WE ARE FAMILY

Pe lângă Voodoo5 5500 mai puteți vedea aici și alte câteva plăci grafice 3dfx: Voodoo4 4500, VoodooTV, Voodoo Banshee și Voodoo2, în dreapta. Cu acestea, 3dfx a intrat în istoria hardware-ului.



prevăzută legal este preluată de comerciant. 3dfx vrea să plaseze în America angajați suficienți pentru a putea satisface suportul și după predarea firmei. Din cauza efortului enorm, nici Nvidia și nici 3dfx nu vor dezvolta drivere noi, versiunile actuale trebuind deci să vă ajungă. Întrebat ce înseamnă pentru munca sa căderea lui 3dfx, programatorul John Carmack de la id Software a răspuns: „Am colaborat mult timp în comitetul de consiliere al lui 3dfx și trebuie să amintesc cu tristețe că începând cu Voodoo2 vorbeam despre inovații tehnice, dar care nu au mai fost niciodată implementate. A fost dureros să urmăresc decăderea lui 3dfx. Dar, să fiu sincer, mie ca programator mi-e mai simplu acum fără 3dfx.” Chiar dacă 3dfx a părăsit scena, mai rămân câteva întrebări fără răspuns, înainte de toate în ceea ce privește viitorul tehnologiilor achiziționate. Nvidia a cumpărat miezul tehnologic de la 3dfx, iar asta include, printre altele, toate patentele și tehnologiile generațiilor de chip-uri prezente sau planificate, precum și drepturile pentru numele 3dfx sau Voodoo. Probabil că toate chip-urile din stoc vor intra și ele în posesia lui Nvidia. Pe lângă planurile pentru următoarea generație 3dfx Rampage/Spectre, s-au mai vândut și planurile celor doi urmași de chip-uri Hydra și Fear. Surferii de pe Internet au putut anticipa astfel de mișcări, citind atent informațiile de pe site-ul 3dfx din noiembrie. Atunci s-au publicat detalii interesante referitoare la viitoarele tehnologii 3D. După preluare, Nvidia dispune de exemplu de tehnologia M-Buffer. Multi-Sample Buffer este o dezvoltare a lui T-Buffer, cu ajutorul căruia chip-ul VSA 100 (Voodoo4/5) execută anti-aliasing-ul, ceea ce conferă graficii un aspect mult mai reușit. La 4x anti-aliasing M-Buffer ar putea reduce accesul la memorie la o pătrime. Avantajul lui Nvidia:

4x anti-aliasing-ul lui Voodoo4/5 arăta tot timpul mai bine decât cel propriu. Iată că acum Nvidia dispune de tehnologia cu ajutorul căreia poate dota și colegul GeForce cu un anti-aliasing mai elegant. Nvidia poate acum utiliza așa-numitele texturi recursive, pentru a dota fiecare pixel cu opt texturi în fiecare ciclu de tact. Asta înseamnă că grafica mediului de joc devine mai detaliată, mișcările mai rapide, iar ceața tridimensională. Potrivit datelor de pe website-ul 3dfx, Overbright Lightning-ul solicitat de programatori de jocuri ca John Carmack asigură un spectru mai larg de culori, care va duce înainte de toate la un grad de realism și mai ridicat al jocurilor. Unele dintre driverele puse încă din decembrie pe site-ul 3dfx mai

cuprind și o altă tehnologie nouă, la care Nvidia va apela deja la realizarea următorului chip grafic NV20: prin comutatorul software Hidden Surface Removal, chip-ul grafic face economie de bus de memorie, scutindu-se de testele de profunzime care nu sunt necesare. Procesarea grafică devine astfel și mai rapidă. Iată că Nvidia și-a făcut un cadou frumos de inovații pentru Crăciun. Asemănările cu evoluția pieței plăcilor de sunet sunt evidente. O altă modificare importantă se leagă de Glide, care va dispărea permanent din postura sa de interfață grafică separată pentru plăci 3dfx, la fel ca interfața de sunet 3D A3D a firmei Aureal în domeniul sunetului. După ce gigantul plăcilor de sunet Creative (SoundBlaster Live!) a cumpărat firma, acesta nu s-a mai axat decât pe propria interfață EAX și nu s-a mai ocupat de A3D. Nu se știe încă ce se va întâmpla cu numele Voodoo. Nvidia nu dă informații în privința aceasta și menține toate opțiunile deschise. Un lucru este însă cert: Ati, Matrox, VideoLogic & Co. nu se vor da prea ușor bătute.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

## Ce întâmplă acum?

Preluarea lui 3dfx a fost pentru Nvidia o ocazie. Dar ce se schimbă acum?

### Ce a cumpărat Nvidia de la 3dfx?

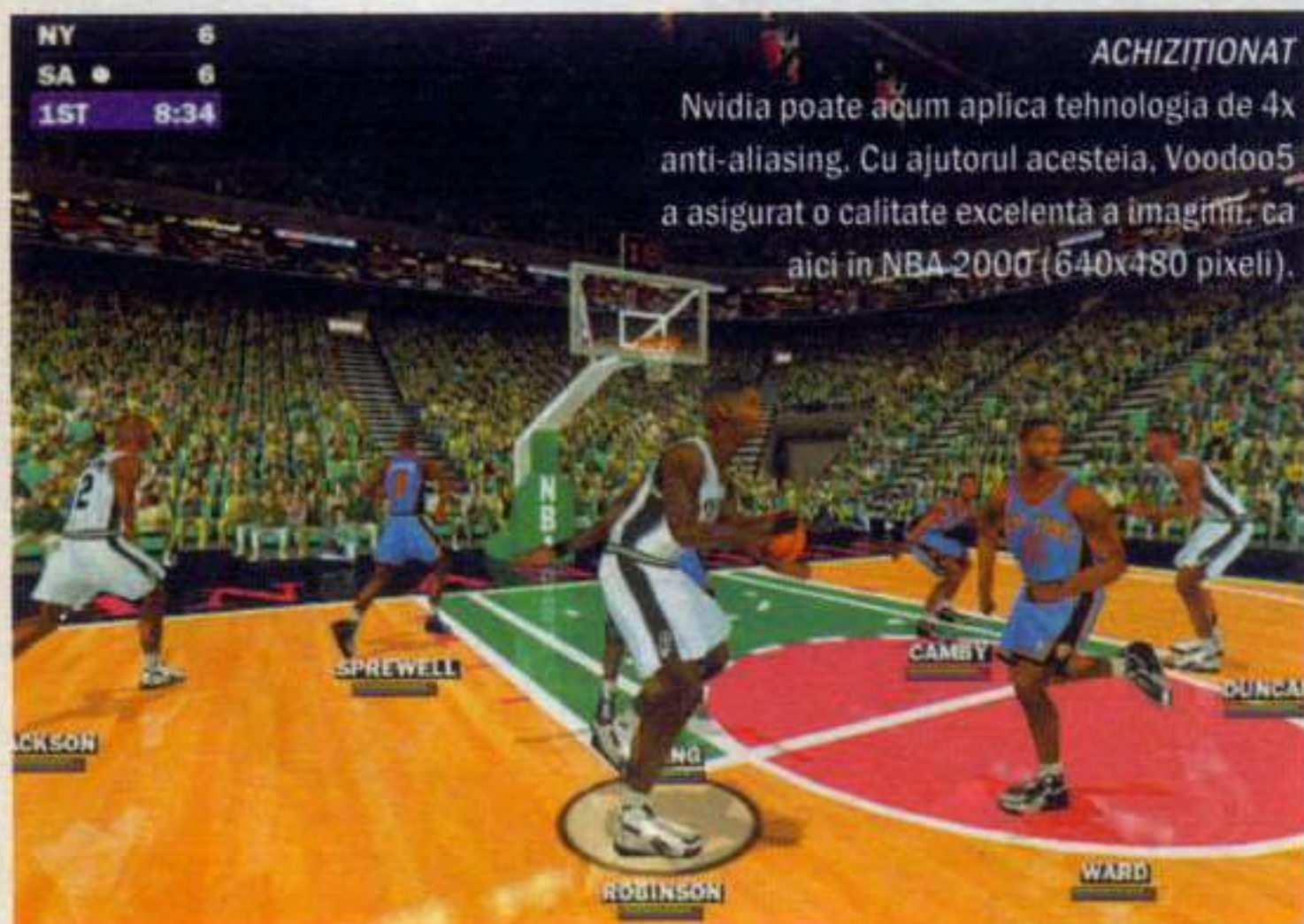
Toate patentele, toate drepturile asupra numelui firmei și ale produselor (3dfx, Voodoo, VSA-100), toate chip-urile grafice aflate în stoc. În plus, aproximativ 100 de ingineri vor trece la Nvidia.

### Ce se va întâmpla cu plăcile 3dfx de până acum?

Produsele actuale ale lui 3dfx (Voodoo3/4/5 și VoodooTV) aparțin în continuare lui 3dfx și nu au fost achiziționate. Vânzările din stocuri se termină încetător.

### Vor exista drivere 3dfx noi?

Puțin probabil, căci Nvidia nu se implică la suportul de drivere de acest tip. 3dfx însă vrea să antreneze destui angajați pentru a oferi în continuare suportul de bază. O dezvoltare în continuare a driverelor este însă greu de anticipat.





# Marele maestru al re

Fără chip grafic în jocurile 3D nu merge nimic. Dar care chip este într-adevăr cel mai bun pentru fiecare sistem PC în parte?

**L**a achiziționarea unei plăci grafice noi, majoritatea jucătorilor se decid întâi asupra chip-ului grafic, apoi se gândesc la care producător să-și lase banul. De regulă, plăcile grafice care se

bazează pe același chip nu diferă decât în dotări, fapt pentru care detaliile tehnice ale chip-ului de procesare nu sunt luate în seamă. Noi am aruncat o privire sub capota motorului acceleratoarelor grafice 3D moderne și vă

## Nvidia Riva TNT2 M64

### Concluzie:

capabil 3D până la 800x600 la 16 biți adâncime de culori



Procesor principal recomandat:  
Pentium II (Până la 400 MHz),  
K6-2 (Până la 400 MHz)

Dimensiune monitor recomandată:  
15-17"

#### Date tehnice:

Pipeline de procesare: 2 pixeli x 1 texel  
Tact chip: 125 MHz  
Tact memorie: 150 MHz  
Tip memorie: 64 biți SDR SDRAM  
Memorie pe placa grafică: 32 Mbyte  
Fără hardware T&L

#### Jocuri recomandate:

Age of Empires 1 + 2; Diablo 2;  
Seria Command&Conquer; The Sims

#### Plăci grafice recomandate:

Asus V3800 Magic; Elsa Erazor III LT;  
Gullilemot Cougar PCI

## Nvidia Riva TNT2 Pro

### Concluzie:

capabil 3D până la 800x600 la 32 biți adâncime de culori



Procesor principal recomandat:  
Pentium II (până la 400 MHz), K6-2  
(până la 400 MHz)

Dimensiune monitor recomandată:  
15-17"

#### Date tehnice:

Pipeline de procesare: 2 pixeli x 1 texel  
Tact chip: 143 MHz  
Tact memorie: 166 MHz  
Tip memorie: 128 biți SDR SDRAM  
Memorie pe placa grafică: 32 Mbyte  
Fără hardware T&L

#### Jocuri recomandate:

Seria FIFA; Seria Need-for-Speed; Seria  
NHL; Starlancer

#### Plăci grafice recomandate:

Asus V3800 Pro; Leadtek WinFast 3D  
S320 II Pro

## Nvidia GeForce256 DDR

### Concluzie:

capabil 3D până la 1.024x768 la 32 biți adâncime de culori



Procesor principal recomandat:  
400-800 MHz (Athlon, Celeron,  
Duron, Pentium III)

Dimensiune monitor recomandată:  
17-19"

#### Date tehnice:

Pipeline de procesare: 4 pixeli x 1 texel  
Tact chip: 120 MHz  
Tact memorie: 300 MHz  
Tip memorie: 128 Biți DDR SDRAM  
Memorie pe placa grafică: 32/64 Mbyte  
Hardware T&L prima generație

#### Jocuri recomandate:

Heavy Metal F.A.K.K. 2; Vampire; Star Trek  
Voyager; Elite Force

#### Plăci grafice recomandate:

Asus V6800; Elsa Erazor X; Gainward/Le-  
adtek WinFast GeForce256

## Nvidia GeForce2 MX

### Concluzie:

capabil 3D până la 1.024x768 la 16 biți adâncime de culori



Procesor principal recomandat:  
400-800 MHz (Athlon, Celeron,  
Duron, Pentium III)

Dimensiune monitor recomandată:  
17-19"

#### Date tehnice:

Pipeline de procesare: 2 pixeli x 2 texel  
Tact chip: 175 MHz  
Tact memorie: 166 MHz  
Tip memorie: 128 biți DDR SDRAM  
Memorie pe placa grafică: 32/64 Mbyte  
Hardware T&L a doua generație

#### Jocuri recomandate:

Grand Prix 3; Rune; F.A.K.K. 2;  
The Fallen

#### Plăci grafice recomandate:

Asus V7100; Hercules 3D Prophet II MX; Le-  
adtek WinFast GF2 MX



# Caracterizării

prezentăm în tabelul de mai jos datele tehnice. Nu am introdus în tabele chip-urile grafice de la 3dfx în mod intenționat, căci plăcile sunt valorificate de fapt deja doar ca resturi din stoc. Pentru jucătorii PC cu orientare spre viitor, o placă

3dfx nouă nu este o idee prea bună. De aceea nu vi le mai putem recomanda.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

## Care chip merită de fapt?

În raportul nostru de preț - performanță a chip-urilor grafice actuale puteți constata că nu fiecare placă grafică se potrivește pentru oricare PC.

Chip grafic	Prețul plăcii	Performanță PIII 500	Performanță PIII 750
TNT2 M64	88 USD	20	21
TNT2 Pro	100 USD	33 (+ 65 %)	38 (+ 80 %)
GeForce2 MX	140 USD	40 (+ 100 %)	52 (+ 147 %)
Kyro3D	154 USD	37 (+ 85 %)	44 (+ 110 %)
GeForce256 DDR	185 USD	41 (+ 105 %)	56 (+ 167 %)
Radeon 32 DDR	250 USD	39 (+ 95 %)	53 (+ 152 %)
GeForce2 GTS	265 USD	42 (+ 110 %)	59 (+ 181 %)
GeForce2 Pro	396 USD	42 (+ 110 %)	61 (+ 190 %)
GeForce2 Ultra	550 USD	42 (+ 110 %)	62 (+ 195 %)

Valorile de performanță afișate se bazează pe valorile medii obținute prin Benchmark-urile cu jocurile *Unreal Tournament* și *Heavy Metal F.A.K.K. 2* întreprinse de noi. Am măsurat viteza de joc la rezoluția de 1.024x768 în 16 și 32 biți adâncime de culori.

### Nvidia GeForce2 GTS/Pro

#### Concluzie:

capabil 3D până la 1.280x1024 la 16 biți adâncime de culori



Procesor principal recomandat:  
500-1.000 MHz (Athlon, Celeron, Duron, Pentium III)

Dimensiune monitor recomandată:  
17-21 "

#### Date tehnice:

Pipeline de procesare: 4 pixeli x 2 texel  
Tact chip: 200 MHz  
Tact memorie: 330 MHz/400 MHz  
Tip memorie: 128 Biți DDR SDRAM  
Memorie pe placa grafică: 32/64 Mbyte  
Hardware T&L a doua generație

#### Jocuri recomandate:

American McGee's Alice; Giants; Heavy Metal F.A.K.K. 2; Rune; Sacrifice

#### Plăci grafice recomandate:

Asus V7700 Deluxe; MSI Starforce 64 (Test auf Seite 198 )

### Nvidia GeForce2 Ultra

#### Concluzie:

capabil 3D până la 1.280x1.024 la 32 biți adâncime de culori



Procesor principal recomandat:  
Până la 800 MHz (Athlon, Celeron, Duron, Pentium III)

Dimensiune monitor recomandată:  
17-21 "

#### Date tehnice:

Pipeline de procesare: 4 pixeli x 2 texel  
Tact chip: 250 MHz  
Tact memorie: 458 MHz  
Tip memorie: 128 Biți DDR SDRAM  
Memorie pe placa grafică: 64 Mbyte  
Hardware T&L a doua generație

#### Jocuri recomandate:

Giants; F.A.K.K. 2; Sacrifice; Star Trek Voyager: Elite Force

#### Plăci grafice recomandate:

Asus V7700 Ultra Pure; Hercules 3D Prophet II Ultra; WinFast GF2 Ultra

### Ati Radeon

#### Concluzie:

capabil 3D până la 1.024x768 la 32 biți adâncime de culori



Procesor principal recomandat:  
500-900 MHz (Athlon, Celeron, Duron, Pentium III)

Dimensiune monitor recomandată:  
17-21 "

#### Date tehnice:

Pipeline de procesare: 2 pixeli x 3 texel  
Tact chip: 162-183 MHz  
Tact memorie: 162-183 MHz  
Tip memorie: 128 Biți SDR/DDR SDRAM  
Memorie pe placa grafică: 32/64 Mbyte  
Hardware T&L prima generație

#### Jocuri recomandate:

Giants; Citizen Kabuto; Rune; Sacrifice; Unreal Tournament

#### Plăci grafice recomandate:

Radeon 32 SDR TV/ DDR TV; Radeon 64 Video-In/Out

### STM Kyro3D

#### Concluzie:

capabil 3D până la 1.024x768 la 16 biți adâncime de culori



Procesor principal recomandat:  
400-700 MHz (Athlon, Celeron, Duron, Pentium III)

Dimensiune monitor recomandată:  
15-19 "

#### Date tehnice:

Pipeline de procesare: 2 pixeli x 1 texel  
Tact chip: 115 MHz  
Tip memorie: 128 Biți SDR SDRAM  
Tact memorie: 115 MHz  
Memorie pe placa grafică: 32 Mbyte  
Fără hardware T&L, tehnologie proprie

#### Jocuri recomandate:

Homeworld; Unreal Tournament; Deep Space Nine: The Fallen; Rune

#### Plăci grafice recomandate:

VideoLogic Vivid!; Powercolor Evil Kyro



# indicații CD-ROM

Demos | Videos | Patches | Drivers

## TOP-DEMO | STRATEGIE | DESPERADOS



**D**oar cititorii revistei PC Games vor beneficia de acest nivel din *Desperados*, în care, cu ajutorul lui Cooper și al prietenei sale, îl salvați pe șerif din mâinile maleficilor gangsteri. Dacă ați vrut să știți în ce măsură *Desperados* ar putea concura cu *Commandos*, vă puteți convinge personal cu ajutorul acestui demo exclusiv.

RTT CD 1  
Pentium 233, 32 MB RAM

## TOP-DEMO | SPORT | NBA LIVE 2001



**C**ât de mari sunt diferențele față de predecesor? Decideți personal dacă sunt justificate criticile testerului nostru față de slabele îmbunătățiri comparativ cu *NBA Live 2000*. Singuri sau împotriva unui prieten, vă veți putea dovedi aptitudinile într-o partidă dintre Indiana Pacers și LA Lakers. Grafica detaliată se poate ajusta pentru aproape orice calculator, dar restul opțiunilor nu sunt accesibile în versiune demo. Jocul poate fi controlat prin tastatură, joystick sau mouse.

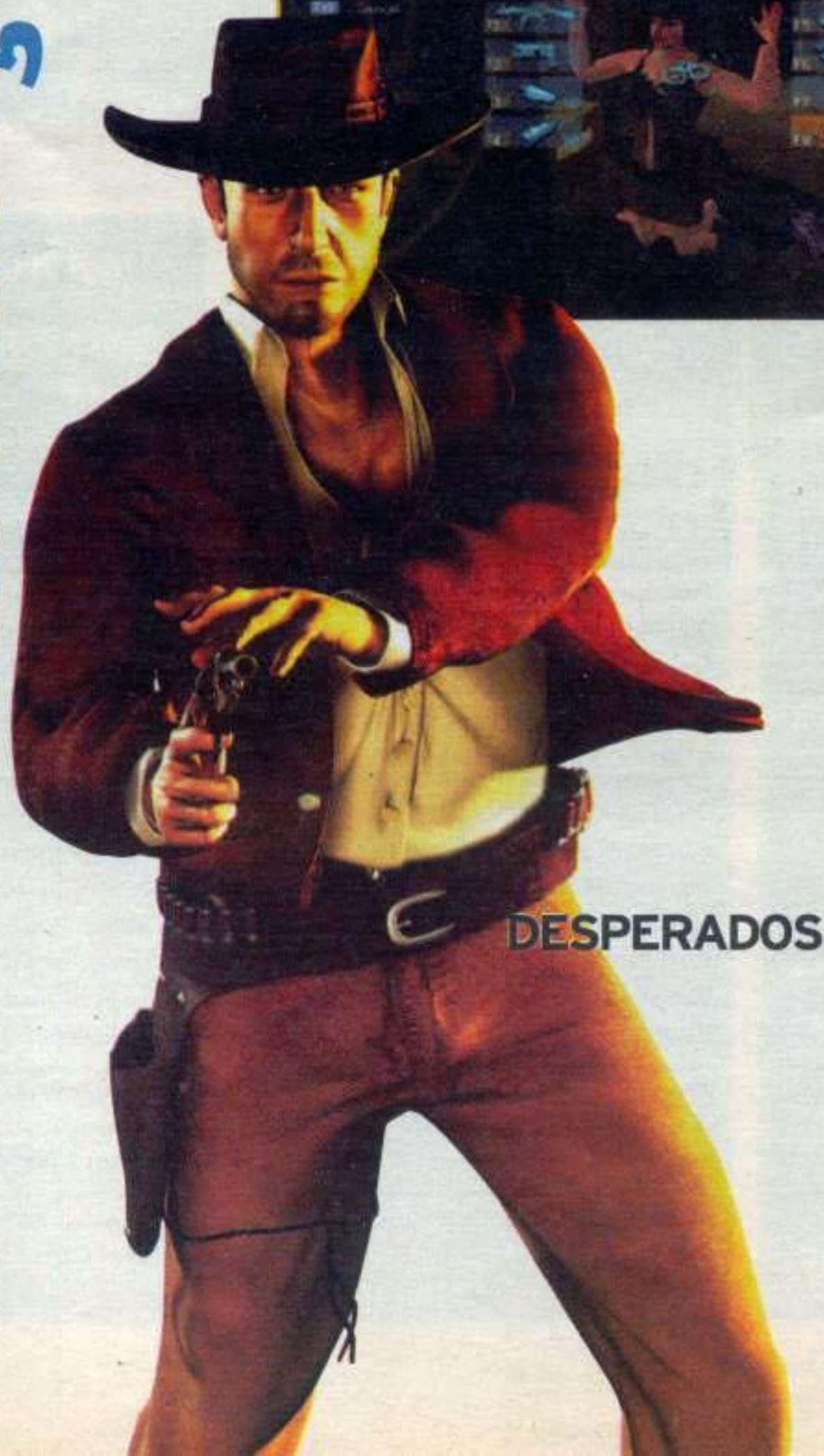
Sport CD 1  
Pentium II 266, 32 MB RAM, Direct3D

## TOP-DEMO | ACTION | SWAT 3 Elite Edition

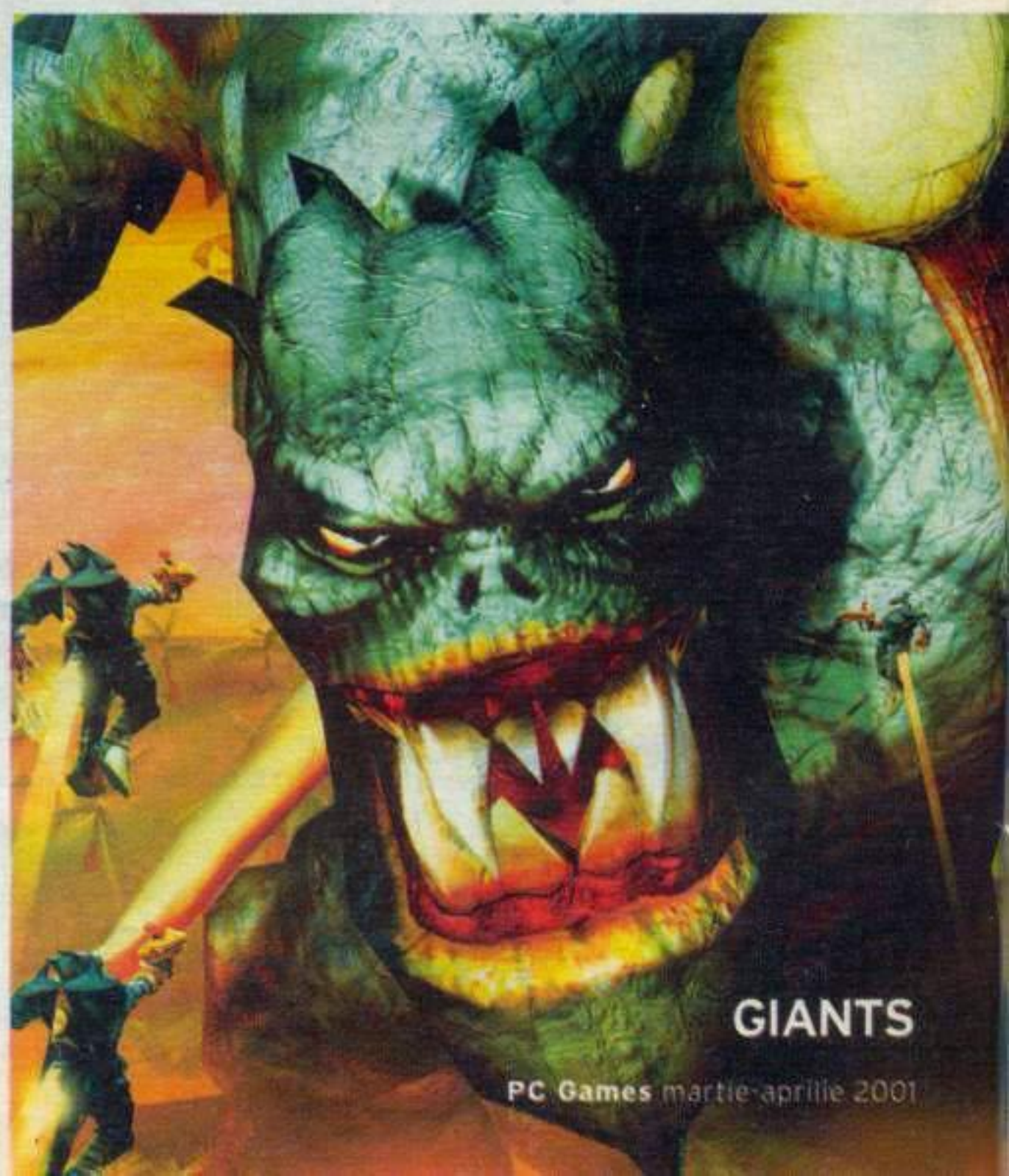


**L**a aproape un an de la apariția primei versiuni s-a lansat și mult așteptatul multiplayer. Cu arme și misiuni noi, cei ce păesc legea din hobby se pot întâlni în rețea, iar amatorii de foc și pară se vor cufunda în Death-Match. Coop mode-ul, în special, este aproape de nedepășit în ceea ce privește suspansul, iar șeful de echipă comunică cu ceilalți membri prin meniul ce reflectă starea de fapt.

Sport CD 1  
Pentium II 300, 32 MB RAM, Direct3D



DESPERADOS



GIANTS

PC Games martie-aprilie 2001



## TOP-DEMO | SIMULATOR DE ROBOȚI | MECH WARRIOR 4

**R**ăzboiul din sfera internă continuă. Elemente averse de putere ale casei Steiner au ocupat planeta Kantares IV și au eliminat familia domnitoare a tânărului Ian Dresari. Soldatul cu sânge albastru e dornic de răzbunare și începe un război de gherilă împotriva invadatorilor.

Simulator de roboți CD 1  
Pentium II 333, 64 MB RAM, Direct3D



## TOP-DEMO | ACTION | GIANTS

**U**morul trăsnet tipic al lui Shiny vă așteaptă și în top demo-ul nostru de acțiune. Nu vă lăsați păcăliți, căci în misiunea Maccarynilor trebuie să-i procurați unui Smartie carne proaspătă, fapt care nu le convine deloc Sea Reaperilor. Utilizați bine numărul Maccarynilor și al arsenalului acestora, pentru a nu pierde.

Action CD 2  
Pentium II 350, 64 MB RAM, Direct3D



## TOP-DEMO | ACTION | ONI

**S**untem în anul 2032, lumea este stăpânită de Teck-Crimes-Task-Force și de un sindicat de infractori. Konoko, acesta e numele personajului principal, e membru al Task-Force. Misiunea ei este de a învinge trupa infractorilor. Oni se inspiră din tradiția desenelor animate japoneze.

Action CD 2  
Pentium II 300, 64 MB RAM, Direct3D



## VIDEOS

Black & White  
ONI  
Severance  
Warm Up  
Snow Storm  
Theme Park Manager  
Tropico  
IL-2 Sturmovik  
Xbox

## PATCHES

Alice Matrox Patch  
Eldorado  
Hitman Service Pack 1  
NHL 2001 Roster Update  
Tread Marks v1.5.8  
Giants Citizen Kabuto v1.1  
No One Lives Forever v1.001  
Unreal Tournament EAX  
enhancement

## DRIVERS

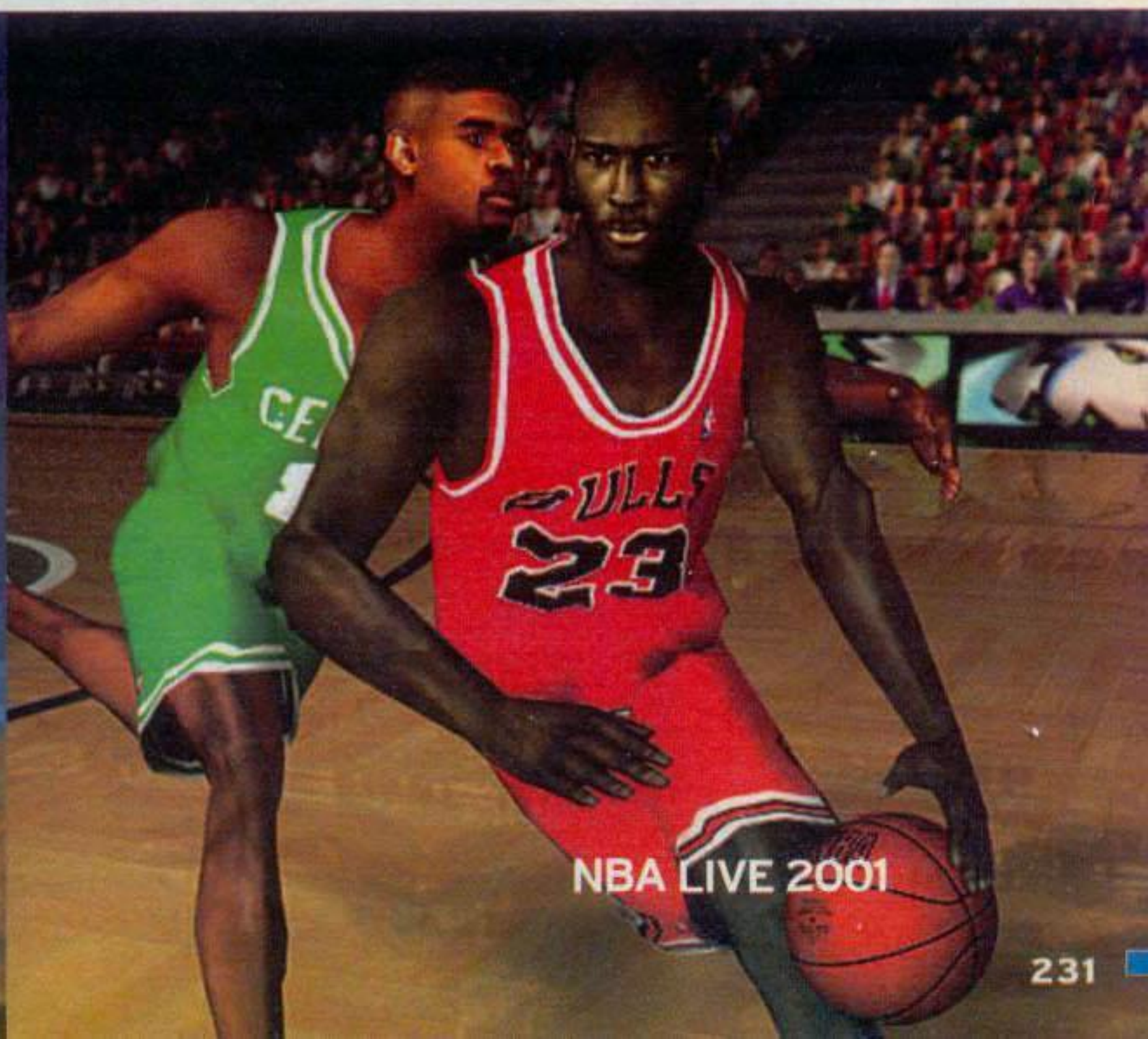
Directx8 win2k  
Directx8 win9x ME  
PowerStrip 2.78  
Asus Tweak Utility 3.15  
Asus V3400 V3800 V6x00  
Cacheman  
w9x driver v6.31  
Detonator 6.31 Win9x driver  
Detonator Coolbits  
GeForce Tweak 2.5  
Hercules Tweak Tool 1.0  
Hz-Tool 1.4  
Matrox G450, G400, G400 Max,  
G200  
Matrox Tweak 4.0  
Radeon Tweak 0.3.1  
S3 Savage Tweak 3.11

## SPECIALS

Acrobat 4.0  
WinZip 8.0  
Age of Empires 2  
Gamespy  
Unreal Maps und Mods  
No One Lives Forever  
Rune



MECH WARRIOR 4



NBA LIVE 2001



# IMPRESSUM

PAM Grup srl, Redacția PC Games România  
Str. Simion Bărnuțiu, nr. 30, ap. 3, ORADEA



## Andrei Ritok-Schotsch

L-am desprins cu forța de anatomie, pentru a-l pune să descrie în supliment lumea plantelor.



## Ferenczi Mark

Talk is cheap, until you talk to Robi.



## Ciprian Corolanu

Ne anunță în numărul curent al PCG că se poartă albul și negrul, chiar și pe monitoarele color.



## Dana Crăciunescu

A adaptat în tehnoredactare credo-ul unui meloman: "Când nu ascult muzică, derulez"



## Nicoleta Balaci

Aflând că e profesoară, studenții din redacție s-au cerut la consultații, pentru aprofundarea materiei.



## Erdel Jacint

Conform unor zvonuri dinspre cancelarie, se poate aștepta la un add-on pentru la toamnă.



## Ionuț Ghionea

Aruncă mănusa pe piața IT românească. Uneori o ridică singur.



## Zoltán Kramer

Umblă teleleu toată ziua pe Internet, căutând urme de viață inteligentă.



## Horia Mihele

Traduce ca un desperado. Nu-l oprește nimeni, pentru că nu știm dacă asemănarea se oprește aici.



## Șerban Laza

Dacă nu recunoaște întotdeauna că răspunde la scrisorile dvs., este pentru că o face în stări de hipnoză.

## PC Games România

### Redacția:

Andrei Ritok-Schotsch  
Ciprian Coroianu  
Dana Crăciunescu  
Robert Mark Ferenczi  
Bogdan Gavra  
Nicoleta Balaci  
Mihele Horia  
Ionuț Ghionea  
Erdel Jacint

### Public relations:

Șerban Laza

### CD Rom:

Zoltan Kramer

### Director Marketing:

Adrian Tunduc

tel: 059-479661

093-715691

### Producție:

Dorin Onica

### Tipar:

PAM Grup srl

### Serviciu abonamente și comenzi:

Paul Mork

tel: 059-479661

www.pcgames.ro

### Vânzări directe:

Marius Chirică tel: 059-479661

### Distribuție:

sc Alcris srl

Tel. 01-6104494, 092-311271

### Pentru rețeaua Rodipet:

sc Enge srl

Tel. 01-2226626

### Distribuție Moldova:

Amo Press srl

Tel: 032-237786

### Distribuție Bihor:

Amalia Internațional srl

Tel: 093-955707

### Director economic:

Maria Blaga

### Adresa redacției:

PAM Grup srl

Oradea, str. S. Bărnuțiu 30, Ap. 3

Tel. 059-479661

CP. 54 OP. 7 Oradea 3700

e-mail: pcgames@rdsor.ro

pamgrup@rdsor.ro

ISSN: 1454-9964

Editor: PAM Grup srl

## PC Games Germania

### Adresa redacției

COMPUTEC MEDIA PC Games

Roonstrasse 21, 90429 Nurnberg

Germania

e-mail: redaktion@pcgames.de

Tel. service : 0049-911-2872-150

### Conducere:

Christian Geltenpoth (președinte),

Roland Arzberger, Oliver Menne

### Redacția Germana:

Sascha Gliss, Peter Kusenber, Rainer Rosshirt, Andreas Sauerland, Florian Stangl, Harald Wagner, Daniel Kreiss

### Editura

COMPUTEC MEDIA

Roonstrasse 21, 90429 Nurnberg

PC Games România este o publicație

editată de PAM Grup srl. sub licență

Computec Media AG 2000. Materialul

editorial din PC Games aparține Computec

Media AG și PAM Grup srl. Toate drepturile

asupra revistei PC Games ediția română

aparțin PAM Grup srl. Nici un material din

revistă nu poate fi preluat sau reprodus

parțial sau integral decât cu acordul scris

al PAM Grup srl.

© 2000 by Computec Media AG. Toate drepturile asupra

titlului și logoului aparțin exclusiv Computec Media AG,

Nürnberg/Germania. Toate drepturile sunt rezervate.

Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii.

Materialele nepublicate nu se înapoiază. Redacția nu

răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor

publicate în paginile revistei.





**Completați integral formularul de investigație de pe verso  
și vă veți putea număra printre cei zece câștigători**

# 10 X



## TALON DE COMANDĂ SAU ABONAMENT

**Începând cu acest număr, revista PC Games vă oferă posibilitatea de a achiziționa numerele anterioare la un preț fix de 100.000 lei/număr.**

Doresc să comand cu acest talon următoarele:

**PC Games 1/2000**  
Avanpremiere Black&White: ter, cel mai bun joc al tuturor timpurilor? Black&White ar putea schimba pentru totdeauna lumea jocurilor. Magazin: 100 de întrebări despre Diablo II. Test: The Sims, Nox, Final Fantasy 8. Feedback: Action-Adventure sau renasterea eroismului. Profil: Richard Garriott: cine este Lord British? Hardware: Pentium III 500, Windows 2000, Overclocking. Tips&Tricks: Half-Life: Opposing Force, Tomb Raider 4, Nox, The Sims.  
Comandă PC Games 1/2000

**PC Games 2/2000**  
Magazin: X-Box: Atacul lui Gates, Online Special: Jocurile milionare. Avanpremiere Black&White Worlds, Deus Ex, Empire Earth, Sudden Strike, Grand Prix 3, Vampire: The Masquerade. Test: Dark Project 2, Garriott scoate arcul, Need for Speed, Porsche: EA expediază pe șoselele cel mai bun Need for Speed. Feedback: Age of Empires 2. Profil: Warren Spector: Vizionarul. Hardware: CeBIT 2000: plăci video, procesoare, accesorii. Tips&Tricks: Dark Project 2, C&C: Firestorm.  
Comandă PC Games 2/2000

**PC Games 3/2000**  
Magazin: Diablo 2: belatest. Avanpremiere Summoner, C&C: Red Alert 2, Pool of Radiance. Test: Starlancer, Cerul în flăcări, Shogun. Profil: AMC: producători români pentru un No Name War, Pyro Studios: Commandos-ul fraților Perez. Hardware: Nvidia GeForce 2, acceleratoare grafice. Tips&Tricks: Need for Speed: Porsche.  
Comandă PC Games 3/2000

**PC Games 4/2000**  
Reportaj E3: am selectat pentru dvs. cele mai bune 100 de jocuri între care Max Payne, Heavy Metal F.A.K.E. 2, Deus Ex: Escape from Monkey Island, Empire Earth, Grand Prix 3. Test: Dalkatana, Soulbringer. Feedback: The Sims: home, sweet home. Hardware: AMD Duron, Voodoo 5 6000. Tips&Tricks: Starlancer, Star Trek Armada.  
Comandă PC Games 4/2000

**PC Games 5/2000**  
Magazin: Half-Life Patch. Avanpremiere Black&White: de ce s-a amânat termenul de apariție? Age of Empires 2: The Conquerors, Cleopatra: din nou animată în Delta Nilului, Wiggle: revolta pitichilor, Escape from Monkey Island, Project IGI, Hitman, Colin McRae Rally 2.0. Test: Diablo 2: Welcome to Hell, Grand Prix 3, Vampire: The Masquerade, Deus Ex, Dark Reign 2. Feedback: Need for Speed: Porsche. Profil: Softwin. Hardware: Intel 815E "Solano", AMD Athlon 1000, Intel Celeron 2. Tips&Tricks: Diablo 2.  
Comandă PC Games 5/2000

**PC Games 6/2000**  
Magazin: UT Maps. Avanpremiere: C&C: Red Alert 2, Gunman Chronicles, F1 Racing Championship, Baldur's Gate 2, Tomb Raider Chronicles. Test: Cultures, Cleopatra: se ridică din nou metropole în Egiptul Antic, Age of Empires 2: The Conquerors: armistitiul a luat sfârșit, The Sims: Living it up. Feedback: Simulatoare spațiale. Profil: O zi din viața lui Peter.  
Comandă PC Games 6/2000

**PC Games 7/2000**  
Magazin: ECTS. Cea mai mare expoziție de jocuri din Europa: Diablo 2 Expansion Set, Mafia. Avanpremiere: Commandos 2: în cadetă de marș, Call to Power 2, Anno 1503, Zeus: Master of Olympus: de la piramide la Acropolis, No One Lives For Ever, Kate preia controlul. Test: Baldur's Gate 2, C&C: Red Alert 2: Occidentul în armag, Sudden Strike, Crimson Skies. Feedback: Diablo 2. Profil: Pirat: Pure Power. Hardware: Plăci grafice. Tips&Tricks: AOE 2: The Conquerors, Cultures.  
Comandă PC Games 7/2000

**PC Games 1/2001**  
Magazin: ETAINA 2000: "Oscarul" european al jocurilor. Avanpremiere: Desperados: RTS în Wild West, Emperor: Battle for Dune: Cursa pentru procurarea miromeni devine mai inversunată, Anachronox: Experimente în spațiu. Test: Half-Life: Gunman, No One Lives For Ever: Salutări de la Londra, Tomb Raider: Chronicles: Escape from Monkey Island, NHL 2001, Zeus: Project IGI, Evil Islands: Call to Power 2, Imperialism Interactive: B-17 Flying Fortress, Collin McRae Rally 2.0. Feedback: Grand Prix 3. Profil: Hardware: Piața plăcilor grafice: 3dfx Voodoo 5 6000, AMD Athlon 1100, Sisteme AMD. Tips&Tricks: No One Lives Forever, Zeus, Baldur's Gate 2.  
Comandă PC Games 1/2001

**PC Games 2/2001**  
Magazin: Anul 2000: Games&Co: Retrospectiva Anului 2000. Avanpremiere: Black&White: 65 de întrebări și răspunsuri la provocarea numărul 1 a anului; Wiggle: minerii pot și simpatici; Oni, F1 Racing Championship; Ubi Soft: In Pole-Position. Test: Giants: Citizen Kabuto, Oodies but Goldies: Commandos, Tomb Raider 3. Feedback: Jocul anului. Hardware: Tuning: de la Voodoo 3 la Voodoo 5; Intel Pentium 4, DirectX 8.0. Tips&Tricks: Tomb Raider: Chronicles, Half-Life: Gunman, Call to Power 2, Project IGI.  
Comandă PC Games 2/2001

Doresc să mă abonez.

Tipul abonamentului: ☐ 3 luni - 230.000 lei ☐ 6 luni - 420.000 lei ☐ 12 luni - 820.000 lei

## Talon de comandă sau abonament pentru revista PC Games

La extragerea premiilor sunt luate în considerare numai taloanele completate integral.





**Răspundeți la întrebările de mai jos și expediați talonul până la 10 aprilie, având astfel posibilitatea să obțineți la concursul PC Games din 15 aprilie unul din cele 10 premii puse la dispoziția dvs.**

<p><b>1.</b> Cum considerați acest număr al revistei PC Games?</p> <p><input type="checkbox"/> Excelent                      <input type="checkbox"/> Suficient</p> <p><input type="checkbox"/> Foarte bun                      <input type="checkbox"/> Mediocru</p> <p><input type="checkbox"/> Bun                              <input type="checkbox"/> Insuficient</p>	<p><input type="checkbox"/> peste 500.000 lei</p> <p><b>10.</b> Pentru topul PC Games propuneți următoarele jocuri:</p> <p>1. ....</p> <p>2. ....</p> <p>3. ....</p> <p>4. ....</p> <p>5. ....</p>	<p><b>14.</b> Ce cotidiene citiți cel mai des? (răspuns multiplu)</p> <p><input type="checkbox"/> Adevărul                      <input type="checkbox"/> Libertatea</p> <p><input type="checkbox"/> România Liberă                      <input type="checkbox"/> Gazeta Sporturilor</p> <p><input type="checkbox"/> Cronica Română                      <input type="checkbox"/> ProSport</p> <p><input type="checkbox"/> Curentul                      <input type="checkbox"/> Transilvania Jurnal</p> <p><input type="checkbox"/> Ziua                      <input type="checkbox"/> Cotidianul</p> <p><input type="checkbox"/> Jurnalul Național                      <input type="checkbox"/> Azi</p> <p><input type="checkbox"/> Evenimentul Zilei</p>
<p><b>2.</b> Care articol(e) din acest număr v-a plăcut mai mult?</p> <p>.....</p>	<p><b>11.</b> Ce posturi de radio ascultați mai des? (răspuns multiplu)</p> <p><input type="checkbox"/> Contact                      <input type="checkbox"/> Radio 21</p> <p><input type="checkbox"/> România Actualități                      <input type="checkbox"/> Total</p> <p><input type="checkbox"/> Altul. Care?                      <input type="checkbox"/> ProFM</p> <p><input type="checkbox"/> Post local. Care?                      <input type="checkbox"/> Unipus</p> <p><input type="checkbox"/> Radio Transilvania                      <input type="checkbox"/> Delta</p> <p><input type="checkbox"/> România Tineret                      <input type="checkbox"/> Europa FM</p> <p><input type="checkbox"/> Nu ascult radio</p>	<p><b>15.</b> Aș dori să primesc informații pentru domeniul</p> <p><input type="checkbox"/> calculatoare</p> <p><input type="checkbox"/> multimedia</p> <p><input type="checkbox"/> jocuri PC</p> <p><input type="checkbox"/> console Play Station</p> <p><input type="checkbox"/> jocuri Play Station</p> <p><input type="checkbox"/> Internet</p>
<p><b>3.</b> Care articol(e) din acest număr v-a displicut mai mult?</p> <p>.....</p>	<p><b>12.</b> La ce posturi TV vă uitați cel mai des? (răspuns multiplu)</p> <p><input type="checkbox"/> TVR 1                      <input type="checkbox"/> ACASĂ</p> <p><input type="checkbox"/> TVR 2                      <input type="checkbox"/> TELE 7 abc</p> <p><input type="checkbox"/> PRO TV                      <input type="checkbox"/> Animal Planet</p> <p><input type="checkbox"/> ANTENA 1                      <input type="checkbox"/> Atomic</p> <p><input type="checkbox"/> PRIMA                      <input type="checkbox"/> MCM</p> <p><input type="checkbox"/> Discovery                      <input type="checkbox"/> Altul. Care?</p> <p><input type="checkbox"/> Nu mă uit la TV</p>	<p><b>16.</b> Cum ați aflat despre revista PC Games?</p> <p><input type="checkbox"/> radio</p> <p><input type="checkbox"/> TV</p> <p><input type="checkbox"/> presă</p> <p><input type="checkbox"/> afiș</p> <p><input type="checkbox"/> prieteni</p> <p><input type="checkbox"/> altele</p>
<p><b>4.</b> Ce sugestii aveți?</p> <p>.....</p>	<p><b>13.</b> Ce reviste citiți cel mai des? (răspuns multiplu)</p> <p><input type="checkbox"/> Auto Motor Sport                      <input type="checkbox"/> PC Report</p> <p><input type="checkbox"/> Autoshow                      <input type="checkbox"/> PC World</p> <p><input type="checkbox"/> Avantaje                      <input type="checkbox"/> Playboy</p> <p><input type="checkbox"/> Biz                      <input type="checkbox"/> ProSport Magazin</p> <p><input type="checkbox"/> Bravo                      <input type="checkbox"/> Ranger</p> <p><input type="checkbox"/> Capital                      <input type="checkbox"/> Reviste pentru adulți</p> <p><input type="checkbox"/> Cațavencu                      <input type="checkbox"/> Știință și tehnică</p> <p><input type="checkbox"/> Chip                      <input type="checkbox"/> Super</p> <p><input type="checkbox"/> Easy PC                      <input type="checkbox"/> Super Vip</p> <p><input type="checkbox"/> FHM                      <input type="checkbox"/> Tehnium</p> <p><input type="checkbox"/> Formula AS                      <input type="checkbox"/> Top Gun</p> <p><input type="checkbox"/> Level                      <input type="checkbox"/> TV Mania</p> <p><input type="checkbox"/> Lumea femeilor                      <input type="checkbox"/> Unica</p> <p><input type="checkbox"/> PC Games                      <input type="checkbox"/> Viva</p> <p><input type="checkbox"/> PC Magazin                      <input type="checkbox"/> Xtreme</p> <p><input type="checkbox"/> Alta. Care?                      <input type="checkbox"/> Nu citesc reviste</p>	<p><b>17.</b> Unde vă petreceți timpul liber?</p> <p><input type="checkbox"/> discotecă</p> <p><input type="checkbox"/> săli de jocuri</p> <p><input type="checkbox"/> cinematograful, teatru</p> <p><input type="checkbox"/> Internet cafe</p> <p><input type="checkbox"/> baruri, restaurante</p> <p><input type="checkbox"/> altele</p>
<p><b>5.</b> Ce calculator folosiți? (specificați marca, modelul, procesorul și viteza în Mhz)</p> <p>.....</p>		<p><b>18.</b> Având în vedere viitoarea dvs. profesie, semnați mai jos softurile pe care le apreciați necesare?</p> <p>.....</p>
<p><b>6.</b> Ce calculator intenționați să achiziționați în viitor? (specificați marca, modelul, procesorul și viteza în Mhz și perioada estimată de achiziție)</p> <p>.....</p>		<p><b>19.</b> Pasiunea mea este</p> <p>.....</p>
<p><b>7.</b> Se găsește PC Games la chioșcul dvs. preferat?</p> <p><input type="checkbox"/> Da.</p> <p><input type="checkbox"/> Da, dar sunt puține exemplare.</p> <p><input type="checkbox"/> Vânzătorul ar vrea să primească ____ exemplare.</p> <p><input type="checkbox"/> Nu.</p>		<p><b>20.</b> Formația mea preferată este</p> <p>.....</p>
<p><b>8.</b> Cât sunteți dispus să plătiți în plus pentru un număr PC Games care să conțină un joc full version din anii 1998-1999?</p> <p>.....</p>		
<p><b>9.</b> Cât sunteți dispus să plătiți pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?</p> <p><input type="checkbox"/> 200.000-300.000 lei</p> <p><input type="checkbox"/> 300.000-400.000 lei</p> <p><input type="checkbox"/> 400.000-500.000 lei</p>		

Numele: \_\_\_\_\_ Prenumele: \_\_\_\_\_

Adresa: \_\_\_\_\_ Localitatea: \_\_\_\_\_ Jud. \_\_\_\_\_ Cod poștal \_\_\_\_\_

Str. \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_ Bl. \_\_\_\_\_ Ap. \_\_\_\_\_

Telefon \_\_\_\_\_ Mobil \_\_\_\_\_

Profesia \_\_\_\_\_ Pregătire: ☐ școală generală ☐ școală profesională ☐ facultate

☐ liceu ☐ postliceal ☐ colegiu

Data nașterii \_\_\_\_\_

Nivelul venitului lunar al familiei: ☐ Până la 2mil. lei ☐ 2-3mil. lei ☐ 3-4mil. lei ☐ 4-5mil. lei ☐ Peste 5mil. lei

Specificați numărul membrilor de familie \_\_\_\_\_

Decupați talonul din revistă și trimiteți-l într-un plic pe adresa redacției PC Games România, str. Simion Bărnuțiu nr. 30, bl. PB 9, ap. 3, 3700, Oradea, județul Bihor

Sunt de acord ca informațiile din acest talon să fie introduse în baza de date a sc PAM Grup srl.

**Baza de date constituie proprietatea nevandabilă a PAM Grup SRL.**

Semnătura \_\_\_\_\_

**PENTRU REVISTĂ și/sau ABONAMENT** am achitat prin mandat nr. \_\_\_\_\_ pe numele: \_\_\_\_\_

Paul Mork, str. Doina nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, 3700, ORADEA, jud. BIHOR.





Comandă colecția completă  
PC Games

Tel. 069-479.661

e-mail: [pamgcu@cdscc.ro](mailto:pamgcu@cdscc.ro)

ABOMANIA



# Cititorii întreabă, PC Games răspunde

## Scrisoarea lunii

Să spunem doar că numărul "bug-urilor" din revistă este mai mic decât "părțile bune", așa că nu am de gând să vă critic.

Aștept cam de mult (chiar de foarte mult) timp apariția lui **Black&White**. Chiar intenționez achiziționarea unui Mendocino 633MhZ și a unui accelerator GeForce 2 MX de dragul acestui joc (dar și pentru **NOLF** și **Alice in U KNOW WHERE**). Mă gândesc ce s-ar întâmpla dacă jocul d-lui Molineux nu ar ieși "perfect" - probabil că Lionhead ar trebui să-și mute sediul de

pe suprafața Terrei. Dar e mai bine să fim optimiști (și răbdători - sper ca în aprilie să apară "jocul jocurilor").

Aș putea spune că **American McGee's Alice** e unul dintre cele mai stranii-mișto jocuri pe care le-am văzut (pe lângă demența grafică din **Sacrifice**). Și totuși, Alice e mai "obscură" decât Julie, chiar dacă folosesc același engine.

În legătură cu domnul **Gunman**, nu cred că merită atâtea laude, nu de alta, dar băieții de la Rewolf au copiat până și începutul de la **Half-Life** (chestia cu "liftul spațial").

Acum 3-4 ani auzeam de trei jocuri care urmau să răstoarne standardele action-adventure: **Max Payne**, **Duke**

**Nukem Forever** și **Prey**. Despre primele două aud și azi (că apar...), dar cu **Prey** ce s-a întâmplat?

Am auzit că apare **Final Fantasy 9** cu domnul Cloud în rolul principal - again; **FF7** a fost, este și va fi jocul meu RPG preferat. Este adevărat zvonul?

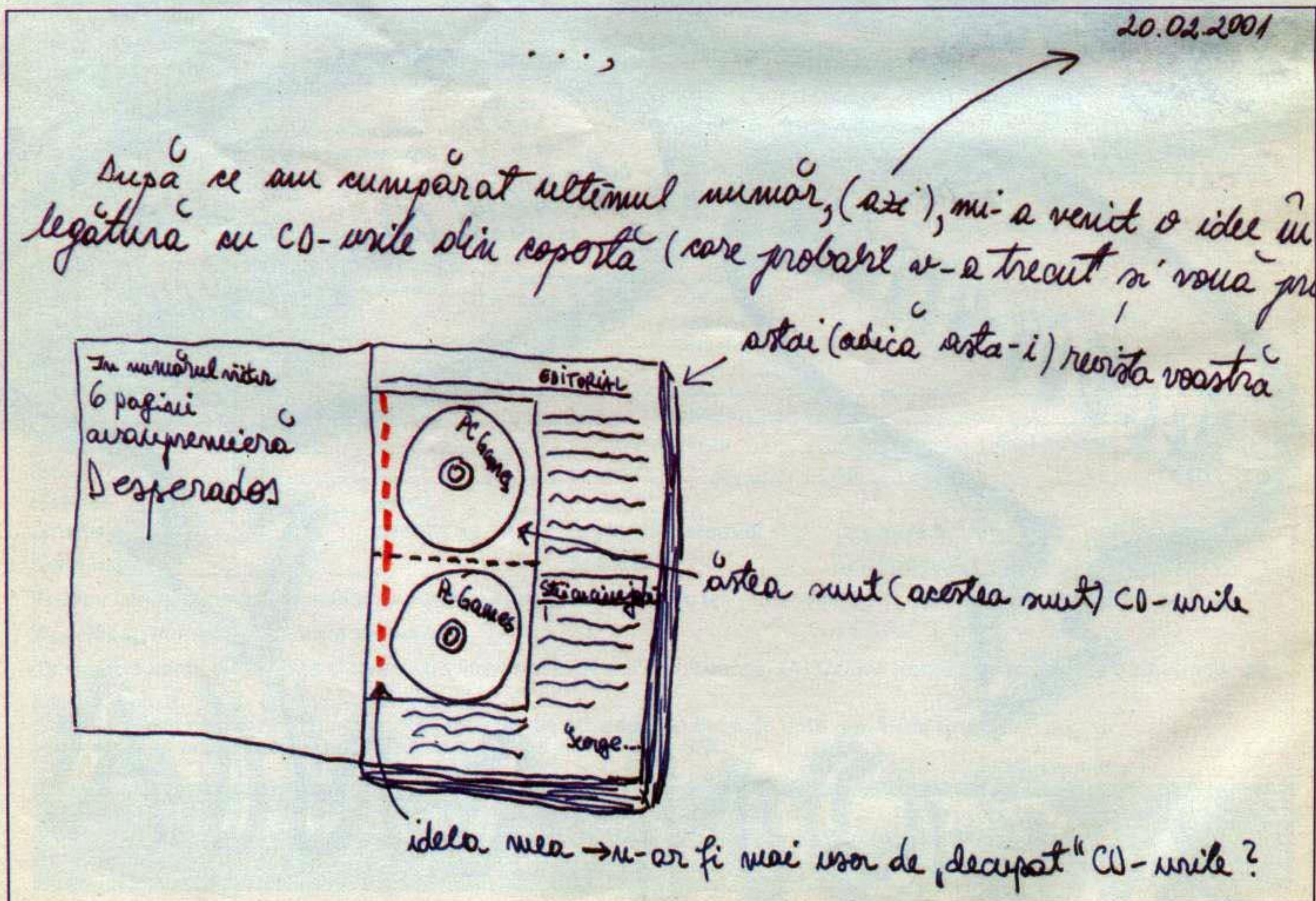
Dacă puneți - cândva - un joc full, ce ați zice de ... **Thief: The Dark Project** sau măcar un **Jedi Knight** (sper că nu e pe două CD-uri)

Acestea fiind spuse, vă doresc viață (apariții) lungă și să sperăm că o să ajungeți la 8 ani de PC Games în România (cel puțin).

CRISTI B.

Salut Cristi,

Desenul tău ne-a fost atât de simpatic, încât nu ne-am putut abține să-l redăm așa cum l-ai trimis.





Îți mulțumim pentru scrisoare și pentru urările de viață lungă. După cum vezi, PC Games România a împlinit un an de existență (ce repede trece timpul!), iar semnalele primite de la voi, cititorii, ne îndeamnă să credem că devine tot mai interesantă de la un număr la altul.

**Black&White** apare în sfârșit, vei putea să-l cumperi chiar prin intermediul PC Games la un preț rezonabil. Nu ai avea nevoie chiar de un asemenea calculator ca să-l joci, dar pe de altă parte o să te bucuri de el 100%.

În legătură cu domnul **Gunman**, începutul jocului amintește desigur puternic de **Half-Life**, dar scripted events și story-ul sunt excelente.

Prin '98 auzeam și noi despre **Max Payne**, dar la finlandezi iernile sunt lungi și o fi înghețat ceva pe acolo, pe site ni se spune cu un umor englezesc că va fi gata "When it's done". Uimirea noastră nu are margini când vedem aceeași sentință și la **Duke Nukem Forever**, cât despre **Prey**, doar un pic de arheologie a web-ului mai amintește titlul.

Referitor la jocul full, încă mai rămâne de văzut ce anume să punem, dorința noastră fiind să avem unul din '98-'99.

Bună Gabi,

Îți mulțumim pentru scrisoare și, în special pentru critici. După cum constăți, revista are câteva modificări importante. În primul rând, da vreo două numere încoace am rezolvat problema cu ambalarea, astfel încât să nu mai apară reviste distruse în chioșcuri. Apoi, începând cu acest număr, avem un nou design și o nouă configurație, la care ai contribuit, între mulți alții și tu.

Rubrica de strategie propusă de tine a fost o idee foarte bună, dar nu-i puteam văduvi pe fani de acțiune, sport sau aventură de o pagină referitoare la acest gen. Așa că fiecare gen de joc are rezervată o pagină de "Classics", în care urmează să prezentăm număr de număr jocurile de referință din domeniul PC-ului.

La fel, am renunțat la titlurile jurnalistice, astfel încât fiecare pagină care prezintă un game va avea titlul acestuia în majuscule. Este un design mai simplu și mult mai ușor de digerat.

Carcasele pentru CD-uri vor veni și ele, sperăm cât mai repede, iar posterul, care a devenit o permanență, va avea și el parte de atenția necesară.

Salut Ciprian,

Propunerea ta referitoare la un număr separat cu CD-uri care să conțină jocuri full version este interesantă, dar implică anumite condiții: jocurile ar fi ceva mai vechi decât **Midtown Madness 2**, iar prețul ar lua proporții astronomice. În privința celor care cumpără jocuri piratate sunt de acord, dar te faci când trei sferturi din națiune trăiesc în condiții demne de Evul Mediu, se numesc români, iar producătorii de jocuri sălășluiesc prin țări stabile financiar și au costurile lor. N-ar fi rău să se gândească la niște tarife pentru Europa de Est, dar de', banii vorbesc, iar noi ne putem bucura până atunci de oldies originale cum ar fi **Need for Speed 2**, **Populous 3** sau **FIFA 99**.

## Hard stuff

Stimată redacție,

Mă numesc G. M. și sunt un cititor fidel al revistei dvs., pe care o apreciez. V-aș rămâne foarte îndatorat dacă mi-ați putea răspunde la o întrebare care mă frământă cam de două săptămâni, mai precis, de când mi-am făcut un upgrade la sistem - de la un Celeron de 500 MHz la un Pentium III de 667 MHz, deoarece nimeni până acum nu a reușit să-mi dea un răspuns concludent și care să mă facă să dorm liniștit.

În momentul de față, sistemul meu se compune din:

MB: Soyo 6 BA + IV, cu chipset BX

CPU: Intel Pentium III, 667 MHz

HDD: Quantum Fireball LM 30 GB, 7200 rpm

Placă video: Creative GeForce 2 GTS 3D Blaster

Placă sunet: Creative Soundblaster Live Value

RAM: 2x64 MB SDRAM PQL, PC 133

CD ROM: Assus 50x

OS: Windows 98 S.E.

Acum, problema mea se prezintă astfel: bucuros, nevoie mare de achiziția făcută, și aici mă refer la procesorul Pentium III, vin acasă, îl montez, dar când să-l setez din Bios, surpriză: deși placa de bază are o mulțime de frecvențe intermediare între 66 și 150 MHz, precum portul AGP, se poate alege raportul de divizare numai pentru cele două valori standard ale magistralei, și anume pentru frecvențele de 66 și 100 MHz. Ca să pot folosi procesorul, normal a trebuit să setez placa pe frecvența de 133 MHz și să aleg cea mai mică valoare pentru portul AGP și anume 88 MHz.

Problema este că la această frecvență, de 88 MHz, din câte am citit eu, portul AGP merge în overclocking.

Întrebarea este dacă acest overclocking este semnificativ pentru placa grafică - aceasta are cooler propriu și memorii - și îi poate aduce prejudicii în timp (în sensul de a-i scurta durata de funcționare) având în vedere că folosesc calculatorul în medie 8-9 ore/zi în jocuri și aplicații 3D?

Menționez că sistemul funcționează stabil și fără probleme dar îmi e frică să nu i se întâmple ceva plăcii grafice.

Și aș mai avea o întrebare. Nu am reușit nicicum să "conving" HDD-ul să lucreze pe UDMA 66, chiar și cu update de BIOS (25.10.2000); PC-ul nu bootează întotdeauna, sau când bootează, după câteva minute de funcționare, se blochează complet, revenindu-și numai ajutat de butonul RESET. În schimb, pe UDMA 33 merge fără probleme. E drept că atunci când am încercat să-l pun pe UDMA 66 mai aveam în calculator un HDD Seagate Medalist de 3,2 GB, pe care în prezent nu-l mai am. Nu am

## Ceara și sigiliul

Dragă redacție PC Games,

Consider revista dumneavoastră extraordinară și cred că m-a transformat într-un "Lord Gamer".

Am găsit câteva puncte slabe la revistă așa că vă dau următoarele propuneri și sugestii:

1. Revista să fie sigilată într-o pungă.

2. Să puneți carcase pentru CD-uri.

3. Posterul să fie dintr-o foaie mai groasă și mai de calitate.

4. Aș vrea să propun o nouă rubrică în revista dvs., numită "Strategy evolution", în care să prezentați cele mai de calitate jocuri de strategie care au existat vreodată. În încheiere, vă spun că sunteți cea mai tare revistă din domeniu și să continuați cu o revistă în care titlurile jocurilor să fie mai mari.

P.S. Mi-au plăcut foarte mult tips&tricks de la numerele 5 și 6 despre **Diablo 2**.

Bye!

## Afacerea CD-ului

Mă numesc Ciprian Stelian, locuiesc în Bicăz, am vârsta de 13 ani și opt luni și vreau să vă pun o întrebare sau chiar mai multe referitoare la revista PC Games.

De ce nu faceți un număr separat în care să dați un CD sau două complete, cu jocuri noi sau cel puțin cum ar fi **Midtown Madness 2**; Prețul acestei reviste să fie până în 500.000 iar cealaltă revistă să coste cu 10% mai puțin. Este mult prea greu să găsec ultimele jocuri apărute pe piață, iar prin acest număr pot să fac rost de două CD-uri originale. Despre pirateria unui CD pot să spun că este convenabil doar pentru persoanele cu o stare financiară nu prea bună. Diferența dintre CD-urile originale și cele copiate nu se vede absolut deloc. De ce oare cei de la producerea jocurilor nu dau jocurile cu aproximativ 50% mai ieftin?

Nu am calculator dar tot cumpăr PC Games - poate câștig unul (Pentium III sau Pentium IV). Aștept să văd răspunsul.



mai încercat să-l pun pe UDMA 66 de când a rămas Quantum-ul singur în sistem, dar asta nu ar trebui să constituie o scuză, având în vedere că placa suportă până la opt device-uri IDE. V-aș rămâne recunoscător dacă mi-ați putea oferi un răspuns la aceste două probleme în revistă sau prin email.

Placa de bază Soyo SY-6BA+IV inițial era concepută pentru procesoare de:

100MHz FSB Pentium® III Processors 450-600 MHz

100MHz FSB Pentium® II 350/400/450 MHz

66MHz FSB Pentium® II 233/266/300/333 MHz

66MHz FSB Celeron® Processors 266~300MHz

66MHz FSB Celeron® Processors 300A~433 MHz dar cu posibilitatea de a schimba FSB-ul între 66Mhz - 150Mhz.

Placa video nu este afectată deloc dacă portul AGP lucrează pe o frecvență de 88Mhz. La fel și portul PCI care lucrează la o frecvență de 30 Mhz până la 41Mhz.

Referitor la cea de-a doua întrebare, placa de bază suportă 8 canale IDE: două canale până la PIO MODE 4&UDMA 33 două canale până la ATA-66 și 4 PCI ATA E-IDE porturi.

Rezolvarea ar fi dacă cele două HDD-uri sunt montate pe două cabluri IDE diferite. De ex. HDD-ul de 30 Gb Quantum pe primary master, iar HDD-ul de 3,2 Seagate pe secondary master/slave.

Placa de bază nu suportă pe același canal (Primary/Secondary) UDMA 33 și UDMA 66, acesta poate fi problema.

## Afacerea CD-ului II

O zi bună la toată redacția PC Games,

Vreau să vă spun (chiar dacă o știți) că ați reușit să faceți o revistă foarte bună. Eu am cumpărat revistele PC Games din 01/2000 până acum și dacă tot voi mai cumpăra în continuare vreau să vă dau niște propuneri, sugestii, critici, felicitări etc. pentru viitor: îmi pare rău dacă vă spun că eu nu prea sunt de acord cu punerea unui CD full. În primul rând pentru că nu am de gând să cumpăr un CD original (doar nu o să puneți un CD piratat?) în fiecare lună mai ales că poate că am deja CD și în al doilea rând pentru că revista nu e pe gratis.

Răstrați posterul lunar. Sunt foarte reușite.

Nu scoateți filmele de pe CD decât dacă merită (demo-uri sau alte lucruri) pentru că afli cum arată jocul cu adevărat și nu în poze. Că tot veni vorba, mi-a ținut o vreme să îmi dau seama cum să fac rost de Codec MPEG4. Puteți să puneți un semn mai mare.

Sa puneți DLH pe CD în locul paginilor ocupate de Codes & Eastereggs (Eastereggs mai lăsați-l dacă vreți). Astfel veți putea avea mai mult spațiu pentru reportaje sau TIPS & TRICKS.

Profilul programatorului este foarte bun și nostim. Sper să mai continue.

Aveți demonstrații foarte noi (Cam puține nu? Dar tot va dau un avantaj față de alte reviste).

Lăsați plicurile CD-urilor să se poată desprinde (dezlipi) de revistă ușor (este enervant când trebuie să iei revista din

dulap de fiecare dată când ai nevoie de CD).

Mulțumesc mult pentru **HALF-LIFE: CONTER-STRIKE** versiunea finală.

După mine este cel mai bun joc de Internet și rețea [săli de jocuri].

Păstrați punga de plastic pentru că este foarte importantă (cine știe dacă dispare vreun poster).

Sunteți pe drumul bun și BAFTĂ

Bulgar Ion, din București

Îți mulțumim pentru scrisoare și pentru încrederea pe care ne-o acorzi. Cauza CD-ului full a fost mult discutată. Merită, nu merită, jocuri mai vechi, jocuri mai noi etc. Ideea stă încă în picioare și te asigur că, în cazul în care vom pune un CD full, acesta va apărea într-un PC Games Plus. Nimeni nu va fi astfel obligat să cumpere revista cu CD-ul full, rămâne în continuare soluția

revistei obișnuite: două CD-uri, 180-200 de pagini + poster, acesta din urmă a devenit încă de anul trecut o permanență.

Existența filmelor pe CD nu este amenințată, vor rămâne deci și acestea. O pondere mai mare o vor avea totuși demo-urile. După cum se poate observa, paginile de reportaj au luat o proporție serioasă, iar revista este mult mai bine structurată.

O noutate pentru 2001 va fi PC Games cu DVD; în urma sondajelor, la finele acestui an revista vă apărea în trei versiuni: cu DVD (4,9GB), cu două CD-uri (1,3GB), fără cele două CD-uri.

### Câștigătorii concursului din numărul 1/2001

1. Dragomir Roxana din București
2. Pătrulescu Emilia Aurica din Arad
3. Zăpîrțan Doru Alexandru din Bistrița

Cei trei au câștigat fiecare câte un joc  
**Black&White**





# Thumbelina

AUTOSTART  
Win  
95/98

PC-CD ROM

Pocket  
Price  
Kids

W08 CD-04

# Snow Queen

AUTOSTART  
Win  
95/98

CD ROM

Pocket  
Price  
Kids

W08 CD-04

Interactive  
Fairy Tale

# Tom Thumb

AUTOSTART  
Win  
95/98

PC-CD ROM

Pocket  
Price  
Kids

W08 CD-04

Int  
Fa

# Tinder Box

AUTOSTART  
Win  
95/98

CD ROM

Pocket  
Price  
Kids

W08 CD-04

Interactive  
Fairy Tale

# Sinbad the Sailor

AUTOSTART  
Win  
95/98

PC-CD ROM

Pocket  
Price  
Kids

W08 CD-04

Interactive  
Fairy Tale

Informații la:  
Tel. 059-479.661



# Poza lunii

Populara rubrică a PC Games: Cine găsește cel mai nostim text pentru luna aprilie?



**CU BRAȚE STRÂNSE** Pentru un shooting, Sunflowers a angajat două modele Technomage.

Costin Rizescu este câștigătorul rubricii „Poza lunii” și va primi o revistă PC Games numărul 5/2001. Îl rugăm să ne trimită adresa.

Dacă doriți să participați la această rubrică, trimiteți-ne propunerea dvs. prin telefon, carte poștală sau e-mail.

Adresa noastră:

Redacția PC Games  
Pentru: Poza lunii  
Str. Simion Bărnuțiu, nr. 30, ap. 3  
3700 ORADEA, jud. BIHOR  
pamgrup@rdsor.ro  
www.pcgames.ro

E-Mail:  
WWW:



Dom' regizor, acu' dacă tot i-am killerit pe toți și am salvat universu' pot să fug acasă să scot musacaua din cuptor? Că dacă iar vine bărbatu-miu și o găsește arsă, aia sunt!

**ATENȚIE!** Cu Lara pe micile ecrane, totul riscă să iasă de sub control ...

În data de 20 aprilie 2001 apare **PC Games 5/2001**

## Desperados

La câteva zile după închiderea redacției am aflat că RTT-ul **Desperados** (jucați demo-ul exclusiv de pe CD-ul revistei) se amână din motive de fine tuning, până după Paști. Mega-testul va apărea în PG Games 5/2001.

## Gamestock

La mijlocul lui martie 2001, cu ocazia expoziției Gamestock, Microsoft își prezintă toate noutățile din domeniul jocurilor, de la potențialul terminator al lui **Diablo 2**, **Dungeon Siege**, până la **Halo**. Pe lângă acestea, așteptăm și noutăți despre Xbox.

## Black & White

Trei lucruri nu puteți pierde în aprilie: să trimiteți pe cineva acolo unde vă trimite el (termen prevăzut: 1 aprilie), **Black & White** (termen prevăzut: 4 aprilie) și articolul special dedicat acestuia în PC Games (p. 84). Highlight-ul numărul 1 îl constituie testul de anduranță. În timp ce dvs. citiți aceste rânduri, redactorii își educă și cresc creaturile. Maimuțica mică și drăgălașă a devenit între timp un adevărat King Kong, iar pentru destinul mărețelor noastre vaci nu este vinovată atât boala vacii nebune, cât mai degrabă nebunia de renderizare a lui Lionhead. Sosit punctual la data lansării, 4 aprilie 2001, departamentul Tips & Tricks al PC Games vă prezintă informații legate de manevre de ultimă oră și curiozități profesioniste despre cam tot ce puteți încerca în **Black & White**. Raportul va fi întregit de o mare parte de tuning, cu ponturi deja testate pentru PC-urile din toate categoriile de performanță.

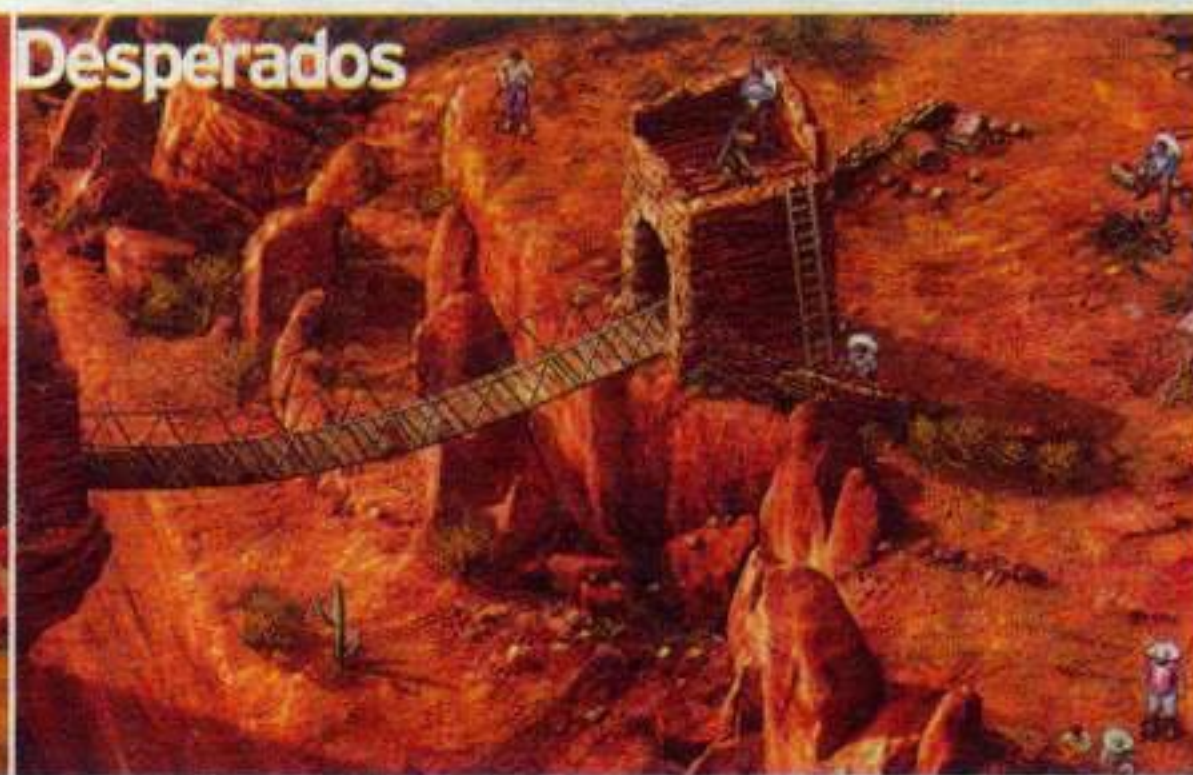
Bucurați-vă încă de pe acum de **Black & White!**

## Tips & Tricks

Experții noștri vă arată cum veți putea scoate din tâțani Vestul Sălbatic în **Desperados**, vă arătăm ponturile secrete din **Settlers 4** și vă prezentăm căi de abordare a lui **Gothic**. În plus, venim și cu shorttip-uri utile.

## Tropico

Trestie de zahăr și bici. Acesta este motto-ul originalului joc de construcție provenit de la producătorii lui **Railroad Tycoon 2**. Ce se poate întâmpla în întinsa dvs. republică bananieră veți afla în testul intensiv **Tropico**.





# IL-2 Sturmovik

Screenshot-uri și informații noi de pe frontul de răsărit



**PERSPECTIVE PROASTE**  
Distrugerile din carlingă sunt modelate cu rigurozitate.

Aproape săptămânal, Blue Byte furnizează fanilor care apelează site-ul [www.bluebyte.com](http://www.bluebyte.com) imagini noi ale simulatorului rusesc de zbor. Potrivit afirmațiilor producătorilor, jocul avansează bine și va ajunge pe piață cel târziu în februarie. Pe lângă cele șase campanii, piloții creativi își vor putea realiza propriile misiuni sau vor putea participa la o partidă în rețea, alături de alți 31 de jucători cu înclinații similare. O primă versiune testabilă va fi prezentată în numărul viitor al PC Games.

- GEN Simulator de zbor
- PRODUCĂTOR Maddox Games
- DISTRIBUITOR Blue Byte
- TERMEN DE APARIȚIE Trim. I/2001



**PERSPECTIVE PROASTE** Distrugerile din carlingă sunt modelate cu rigurozitate.



**SILENT HUNTER** Un submarin de tipul IX se ridică la suprafață pentru a da lovitură finală unui vas de transport. Acesta e doar unul din cele patru modele prezente în Silent Hunter 2.

## Silent Hunter 2

Simulatorul de submarine a ajuns în faza beta

Știri bune pentru marinarii PC: simulatorul de submarine al lui SSI, *Silent Hunter 2*, a ajuns în faza testului Beta intern. Dacă toate merg bine va apărea în primul trimestru al anului în magazinele de specialitate.

- GEN Simulator submarine
- PRODUCĂTOR Ultimotion
- DISTRIBUITOR SSI
- TERMEN DE APARIȚIE Trim. I/2001

## Rowan iese din scenă

Nu mai apar simulatoarele britanicilor

Pentru un preț - neconfirmat - de doar 30.000 lire sterline, Empire Interactive a cumpărat specialiștii în simulatoare de la Rowan Software. *Adlertag* (găsiți testul în acest număr al PC Games) va fi probabil ultimul simulator al acestei echipe britanice de producători. În viitor, pe programul acestora se vor afla proiecte pentru PlayStation 2 & Co., care promit o afacere mai profitabilă.



**ROWAN'S LOGO** Prietenii simulatorilor probabil că nu vor mai vedea această siglă.

## Aces High

Noua versiune e pe drum



**FRUMUSEȚE DE CARTE POȘTALĂ** Un Focke Wolf solitar zboară spre apus.

Echipa din jurul creatorului lui *Warbirds*, Dale „HiTech” Addink, anunță pentru Aces High 1.05 mult așteptatele portavioane și vase torpiloare. Mai multe informații referitoare la simulatorul online găsiți pe site-ul [www.hitechcreations.com](http://www.hitechcreations.com).

- GEN Simulator Online
- PRODUCĂTOR HiTech Creat.
- DISTRIBUITOR HiTech Creations
- TERMEN DE APARIȚIE ianuarie 2001





**Răspundeți la întrebările de mai jos și completați talonul de pe verso.  
Astfel puteți obține unul dintre cele 10 premii oferite de PC Games**

**1. Având în vedere numeroasele amânări ale lansării pe piață a jocului Black&White, precizați data apariției oficiale a acestuia.**

**Primele zece răspunsuri mai apropiate de data exactă vor fi premiate.**

### **Zece jocuri CALL TO POWER II**



FROM THE MAKERS OF CIVILIZATION®: CALL TO POWER™

# **CALL TO POWER II**

**Talon de comandă sau abonament pentru revista PC Games**

La extragerea premiilor sunt luate în considerare numai taloanele completate integral.



## Poți să-ți menții respirația ... ... plonjând într-o adâncime de culoare de 16 biți?

Noua aplicație EverSmart oXYgen asigură operațiunilor de scanare libertatea de care acestea au atâta nevoie. Alături de scannerele noastre EverSmart Supreme, EverSmart oXYgen vă permite să scanați o imagine o singură dată, salvând-o ulterior într-un fișier DT (Digital Transparency) de 16 biți. Acest fișier poate fi ulterior apelat ori de câte ori e nevoie, pentru orice aplicație finală.

Combinând maximum de fiabilitate și control (Scan Once, Output Many), calitatea de vârf (tehnologie XY-stitch, full 16 bit) și productivitatea cea mai înaltă, aplicația EverSmart oXYgen optimizează procesul de scanare

**EVERSMART**  
**oXYgen**

până în punctul în care concurența dumneavoastră se vede constrânsă să renunțe.



GRAFITEC SRL - Distribuitor autorizat CreoScitex  
Oradea, Str. Dunărea, nr. 18/2  
Telefon: 059.460095  
092.549054  
e-mail: [grafitec@rdsor.ro](mailto:grafitec@rdsor.ro)  
[www.creoscitex.com](http://www.creoscitex.com)

  
**CreoScitex™**



informații la telefon: 059-479661



## OFERTA SPECIALA DE POSTERE.

